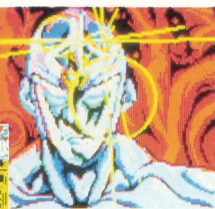
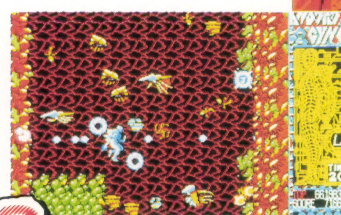
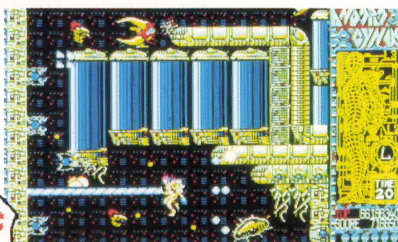
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
3
コンピュータゲーム情報誌●ビープ
1988 MARCH 特別定価420円
昭和60年4月2日第3種郵便物認可　昭和63年3月1日発行
(毎月1回1日発行)第4巻3号通巻41号
特別付録
ワイワイ・ゲームミュージック
ニンジャ・ウォーリアーズ／ナムコX'mas
チャリティーコンサートライブ
Beep読者が選ぶ
1987ゲームBEST20
ゲームを作ろう!
大戦略マップ&ユニットエディタ
徹底研究スペシャル
邪聖剣ネクロマンサー●PCエンジン
クリムゾン●パソコン
ガーディック外伝●ファミコン
●今月のパイルドライバー
ソーサリアン
特集2
梅は咲いたかセガ・スペシャル
スペースハリアー3D／アレックスキッド・ロストスターズ／アレスタ／アルゴスの十字剣／ソロモンの鍵ほか
特集1
めきめきタイトー特集だい
ニンジャ・ウォーリアーズ／はじめてでも安心 フルスロットル攻略法／小夜ちゃんのタイトーゲーム史はらったまー／
本邦初公開!MSX版ラスタンサーガほか／FCゲーム先取り情報／MTJに聞く「タイトーのゲーム作り」
PCE
BEE

ANDROGYNUS
反生命戦機アンドロギュヌス
■アクション・ゲームを超えた初のアグレッシヴ・ゲームの完成
■28通りにも及ぶメイン・キャラクターのパワーアップ・システム
■美しいビジュアルシーンが織り成す壮大なストーリー
デカキャラ ORG
その憎悪をレーザー砲で打ち砕け!
アクションゲームはテレネット
好評発売中!!
宇宙救世主
アンドロギュヌス
誕生!
"ANDROGYNUS"
その名は「両性具有」を意味する。
だが一体お前は何者なのだ？
「人間？それとも機械？」「女性？それとも男性？」
「悪漢？それとも救世主？」
唯一はっきりしていることは、お前に与えられた使命
「宇宙転覆ヲ企ム反物質星"ウルド"ヲ破壊セヨ」。
"アンドロギュヌス"よ、
お前はまだ自分が何者であるか知らない。
マルス
悪漢？救世主？われらがマルス誕生！ 感動のビジュアルシーン。
SHOCK 1st! 目先すウルド星の核は近い。
驚くべき機械文明。ここが奴らの中枢なのか？
テレネット・エクスプレス
ユーザーズクラブ、会員随時募集のお知らせ!
第一次募集では、たくさんの御応募を頂きまして、ありがとうございました。一次募集は締切ましたが、現在でも多くの入会希望の声がきかれますため、今後は随時入会を受け付ける事になりました。入会なさりたい方は、お葉書に「入会希望」と書いて、ユーザーズクラブ係までお送り下さい。お待ちしています。
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800 ■MSX2 2メガROM ¥7,800
※付記のない画面はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。
MSXはアスキーの商標です。MEGA ROMマークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル
TEL.03-268-1159
資料請求券 Beep ③

アクションゲームはテレネット

プレイボール
好評発売中!!

この機能を見逃すな!

迫力がプラスする、拡張性あふれるゲーム。
応援歌が選べるBGM選択モード付。
短期決戦。ホームラン競争モード付。
イルミネーション効果抜群の電光掲示板に注目!
(ハイ・プレゼンスなスタジアム・イフェクト)

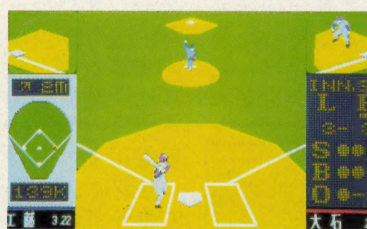
スタジアム・イフェクトはエレガントなイルミネーション。

極めて、プロフェッショナル

M.V.P
Major Visual Power

テレネットスタジアムはまさに豪華。充分に満足できる機動力と戦略性を盛り込んだ、迫力あるアクション・シーン。美しいビジュアルと臨場感あふれる歓声やBGMなどの演出でエキサイティングすることまちがいなし。さあ、熱いスタジアムへ。BIGゲームを創り上げるのは君だ!

セカンドかショートか野手を操ってヒットをふせげ。

ぐんぐん球がのびる。
空中カメラに切り換ってのスクロール。

操作性を重視したリアルな試合画面。

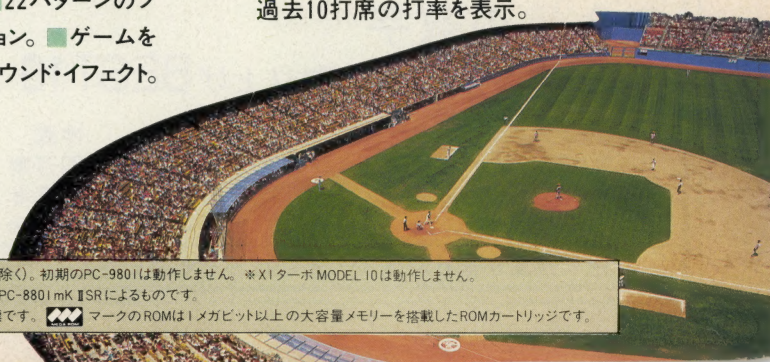
華やかな舞台を演出。

■魅力いっぱいのエレガントなビジュアル。■進行にもたつきはないスピーディなゲーム展開。■22パターンのフルカラー・アニメーション。■ゲームを盛り上げる迫真のサウンド・イフェクト。

機能充実。プレイヤーを操れ!

■テレネット得意のフルスクロールは、空中カメラで打球を追う。■キーオペレーションは、操作性重視のマルチウィンド・システム。■ホーナーシフト、清原シフトなど自由自在のシフト・フォーメーション。■シフトと走者がひと目でわかるダイレクト・ポジショニング・マップ。■ベース・カバーもオート機能でバッチリ!■選手のデータは、'87と来シーズンを予測した最新版。■選手の過去10打席の打率を表示。

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D 2枚組) ¥8,800
■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD 2枚組)
(5"2HDは1枚) ¥8,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥8,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥8,800
■MSX2 2メガROM ¥7,800

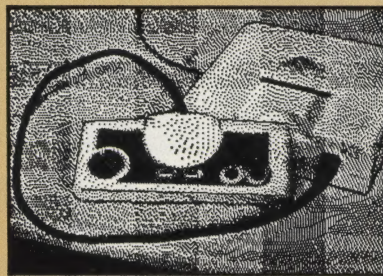
※2ドライブ専用(5"2HDは除く)。初期のPC-9801は動作しません。※X1ターボ MODEL 10は動作しません。
※付記のない画面写真はPC-8801mK IISRによるものです。
MSXはアスキーの商標です。マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

●PCエンジンにも新たな参入メーカーが登場！

PCエンジンのその後が気にかかるところだけれど、ハドソン、ナムコに続く参入メーカーが明らかになったゾ。それはNECアベニューだ。この会社は昨年の10月にNECのハード販促（はんそく）のために設立された会社で、ビデオ、CD、ゲームソフトなどを作ることがその目的となっている。

同社に問い合わせてみたところ、「現在は会社ができたばかり。体制作りに集中しているので、具体的なことは申し上げられませんが、年内にはCDかHuカードのどちらかでゲームを出したい」との答えが返ってきた。

メーカーとのライセンス契約や製作態勢を整えているそうだが、11、12月よりももっと早い時期にゲームが出せるように持っていきたいそうだ。

本当はこのほかにも、PCエンジンに参入する意欲を示している会社が数社あるらしいが、まだ発表できる段階ではないようなので、BEEPressでは発表がありしだい、追って取り上げていくつもりだ。

なお、ハドソンとタカラでは、人生ゲーム（ゲーム名は「遊々人生」）に続いて、日本サンライズのアニメ「ワタル」を使ったゲームを出す予定があるとか。どうやらハドソンからの発売ということになりそうだが、こちらのほうもくわしいことがわかりしだい紹介するつもりだゾ。PCエンジンファンのキミは期待して待っててネ。

●スーパーファミコンは本体価格２万円弱、旧タイプ下取りあり

すでに公然（こうぜん）の秘密ともなっているスーパーファミコンだけど、新たな情報がはいったゾ。これは、任天堂社長の山内さんが玩具問屋と話をしたときに出たもので、見出しにも書いたように、ナント本体価格は2万円弱（１万９８００円とか、そんな感じじゃないかな？）、しかも現在キミたちが持っているファミコンを下取ってくれるというんだね。まだ、正確な下取り価格は決まっていないようだけど、自動車なんかよりはずっと目減り（買ったときと、売るときの価格の差）が少ないらしいよ。

そのほかスーパーファミコンに関しては、秋の発表予定や旧ソフトとの互換性を持たせた16ビットマシンになること以外に、複数チャンネルのFM音源の内蔵（少なくともステレオになるというワケさっ）、通信用のモデムの用意（別売りか内蔵かは未定）が伝えられている。

PCエンジンはすでに50万台を突破。任天堂もボクらもまさに「秋まで待てない」スーファミだよね。

●漢字表示可能なファミコン用通信アダプター登場！

ファミコンでも、ついに本格的な漢字通信がおこなえるようになった。これは、マイクロコア、マイクロ総合研究所、そしてNTTの3社によって共同開発されたアダプターを使用するもので、アダプター自体は2月末に発売される。

特徴は、ファミコン初の本格的な漢字表示機能に加えてICカードの採用によってサウンド関連のデータなどの入れ替えが可能になっていること。

肝心（かんじん）な通信サービスのほうもテレビ局が番組紹介の情報提供を予定してたり、今年の後半から（ということは、スーパーファミコンの登場とだいたい同じころだよなぁ）本格化してきそうな気配だゾ。

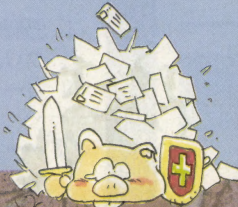
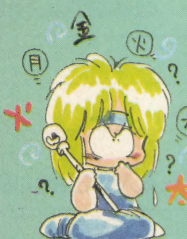
◎今月の数字
62年ファミコン売り上げBEST10

順位	ソフト名	メーカー	本数
1	プロ野球ファミリースタジアム	ナムコ	190万本
2	ドラゴンクエストII	エニックス	180万本
3	燃えろ！プロ野球	ジャレコ	95万本
4	聖闘士星矢・黄金伝説	バンダイ	50万本
5	さんまの名探偵	ナムコ	45万本
6	グーニーズ2	コナミ	42万本
7	ドラえもん	ハドソン	40万本
8	ファイナルファンタジー	スクウェア	32万本
9	プロ野球ファミリースタジアム'87	ナムコ	20万本
9	桃太郎伝説	ハドソン	20万本

（注）西友が自社店舗での売れ行きをもとに推定した。　（日経産業新聞 1/20より）

1988 March 3

C O N T E N T S

ROLE PLAYING
SLAYER V
RIAN
当だった。
ユーザーから早くも絶賛と熱い要望がファルコムへ
初めてやったシナリオ「消えた王様の杖」。これだけで他社の製品を完璧に上回っていると感じた。すばらしいビジュアルとサウンド、映画のようなシナリオの展開、個性的なモンスター、それと遊びやすく、かつ、プレイヤーに自由度の高いシステム。これだけみせつけられたらディスプレイの前にくぎずけになるのは必至。これこそ本当のRPGであり、僕の追いもとめていたものだ、と思った。 上野 和行 福井県 16歳
これ以上のRPGを求めるのは大変な迷惑です。なぜかというと、このソーサリアンよりもいいRPGはないと思うからです。オープニングがとてもきにいってます。BGMもさいこう!!ファルコムさん、どうもありがとうございました。 鳴嶋 聖 静岡県 13歳
ひさしぶりに熱中するゲームです。よく練られたシナリオが15本もあってディスク5枚で9,800円！ 本当にありがとうございます。さてユーティリティはどのようなものがでるのでしょうか、それからシナリオ集をだすのなら一般の人からシナリオを募集してみてはどうでしょうか、多分さまざまなアイデアが募集されて、もっとソーサリアンの世界が広がっていくと思います。 飯村 彦 大阪府 17歳
魔法(みんな悩んで大きくなった?)
魔法が思い通りに作れない・・・そんな君にファルコムからアドバイス！
●INTがマイナス値だと魔法は使えないゾ！
●M・Pが低いと、どんなに凄い魔法を作っても使いこなせないゾ！
●魔法をかける順序には、ある法則が存在するゾ！
(例)火→水とかければ「STORM」ができるけど、水→火とかけても魔法はできない。
●モンスターによって、全く効果のない魔法もあるゾ！詳しくは、マニュアルの「魔法の書」を読んでくれ。
一日も早く魔法の神秘を解き明かし、自由自在に魔法を使いこなすことができることを祈っているゾ！
●ファルコムの全てがわかるポケットカタログ
●ファルコム・オリジナルハードケース
●176Pにもおよぶ豪華マニュアル
SORCERIAN
Falcom
好評発売中
●ディスク5枚組挿入曲は、なんと60曲以上！
●イラストレーター米田仁士氏書下ろしによる美しいエンベロープ
PC-8801mkIISR以上
5"2D(5枚組)
定価9,800円
(注) PC-88VAでは動きません。
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL 0425(27)6501
通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム(株)までお申込み下さい。

他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール、ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々。大きさも動きのアルゴリズムも違う様々なモンスター、キャラの設定と成長、時間の観念、魔法の体系など今までにない新しい試みでいっぱい!!

15話から構成されたシナリオは、RPG初心者の冒険者に最適のシナリオから、自他共に認めるRPG上級者の冒険者まで5段階に難易度が設定され、全てが1話完結になっているからどのシナリオからでも挑戦でき、進めないからつまらないという心配もないよ。

その上、1つのシナリオだけで十分ひとつの製品に匹敵する内容は、地底のダンジョンや、深い森の中、荒涼たる砂漠や湿地帯などのさまざまな舞台を持ち、アクション性ありアドベンチャー性、パズル性などあらゆるゲーム・カテゴリーを網羅した驚異の超大作だ。

●このデカキャラは強いゾ！降り注ぐ炎をかいくぐり攻撃だ。

シナリオ3-4
囚われた魔法使い

ファンタジーの中に登場するダンジョンというには不思議な雰囲気を持つこのシナリオはどーして、どーしてひと筋縄ではいかないゾ！またソーサリアンの他のシナリオでも登場する自由落下ルーチンはこれが最初（溶岩が噴出しているところ）。メカメカっぽいモンスターや機械のような装置がいっぱいあるダンジョンをとにかく行きまくるのがカギ！ただしトラップも随所にあり、最後のドンデン返しといいなかなか骨のあるシナリオですハイ。多少RPGで苦労したことのあるゲーマー向け。

●お酒が好きなのは、なにも人間だけではないのだ。

シナリオ3-1
天の神々たち

晴れ渡った美しい空と澄みきった空気を感じさせる山々。まるでギリシャ神話をイメージさせるBGMとビジュアルはソーサリアンの15話のシナリオのなかでも特に美しいシナリオだ。人々や神々との会話に注意していれば自然とそのシナリオに巻込まれストーリーは痛快に進行していく。特にかわいい女の子が竪琴を弾くシーンはおもわず感動の涙が溢れるゾ！RPGの初心者はこのシナリオから始めることをおすすめします。

Falcom
日本ファルコム株式会社
ザナドゥ
XANADU
FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER II
新発売
2メガROM S-RAM付
MSX / MSX2
ザナドゥ
●主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
●モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
●208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
●武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
●かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機種	メディア	価格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。
ザナドゥ シナリオII
●質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
●大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
●注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
●好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
●ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D(2枚組)	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。
MSX
ROM版 完全移植に成功!!
ザナドゥ発売2周年記念作品
誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!
MSX / MSX2 / 2メガROM RAM8K
S-RAM BB機能つき
バッテリー・バックアップ
定価 ¥7,800
通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501

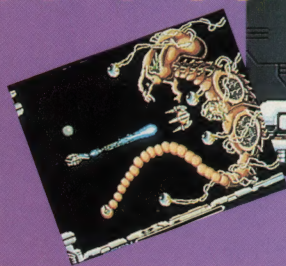
Enjoy
Hudson

必殺悩天ゲーム。

（ひっさつのうてん）

視覚、聴覚をよびさませ。ヒューカード。

カードの中に、興奮が1メガトンつまってる。これが、うわさのHuCARD(ヒューカード)だ。厚さ2.4㎜のテレホンカードサイズ。画面いっぱいに動く迫力のキャラクター。くっきり鮮やかな画像。512色の美しいカラー。そして、将来はステレオ可能の超リアルサウンド。いま、息もつかせないゲームの数々が、目から耳から、悩に、体に、直撃する。

出た！リアルRPG。呪われた邪悪を倒すため、邪聖剣ネクロマンサーを手に入れろ。
©1987 HUDSON SOFT

本格シューティングゲームの登場だ。恐怖と闘え悪を倒せ。キミの部屋がゲームセンターだ。
©1988 HUDSON SOFT ©1987 IREM

爆笑アクション・ゲーム。
カトちゃんケンちゃん
KATO & KEN
★好評発売中★
大人気コンビがお送りする爆笑アクションゲーム。本物そっくりの表情が最高におかしい。©1987 HUDSON SOFT

★好評発売中★
上海（シャンハイ）
©1987 ACTIVISION
©1987 HUDSON SOFT

★好評発売中★

©1987 HUDSON SOFT

世界一のエキサイティング・ラリー。
★好評発売中★
VICTORY RUN
スリル度200%。世界一きびしいといわれるパリ・ダカールラリーが目の前に出現する。
©1987 HUDSON SOFT
ビクトリーラン
—栄光の13,000キロ—

★好評発売中★
ビックリマンワールド

©LAD・NAS 東映動画
©1987 HUDSON SOFT

●続々登場、HuCARD。

ピーシーエンジン
PC Engine

●このマークは、ホーム・エンターテイメント・システムの意味です。今後、発売されるピーシーエンジンのソフトには、すべてこのマークがついています。お確かめのうえ、お買い上げください。

●ビクトリーライフ(ハドソン)……2月発売予定
●戦国麻雀(ハドソン)……3月発売予定
●R-typeII (ハドソン)……4月発売予定
●ピンボール/仮称……発売決定
●密林伝説……発売決定
●野球(ハドソン)……発売決定

★以下続々封切予定★

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル　TEL011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル　TEL03-260-4622
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

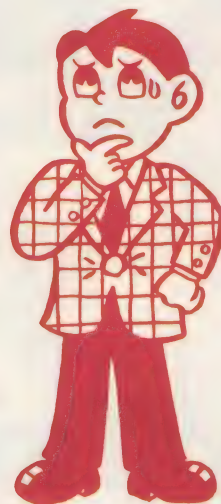
山村美紗 書きおろしゲームソフト
京都龍の寺殺人事件

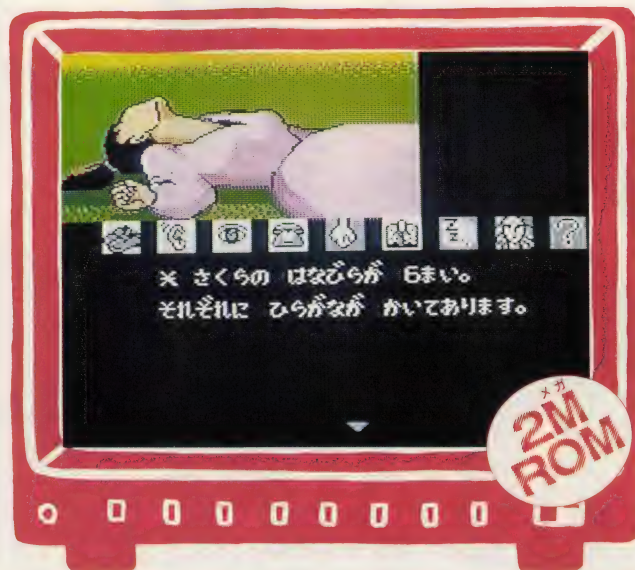
本社／東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8616 〒102

近日発売 標準小売価格 ¥5,800
MSX2 MEGA ROM RAM64K VRAM128K以上

山村美紗
京都生まれ。京都府立大学を卒業後、中学校教師を経て、昭和49年「マラッカの海に消えた」により推理小説界にデビュー。京都を舞台にしたミステリーとトリックで、若い女性読者の圧倒的な支持を得る。その緻密なトリックにあふれる作品は、映像化されたものも数多い

ヨシッ、こうなったら自分で犯人を捜すぞ。

ムムッ、事件のカギは桜の花びらだな。

ゲゲッ、殺人犯の疑惑をかけられてしまった。

ヤタッ、とうとう見つけたぞ。犯人はおまえだ。

ヒエーッ、このままじゃ犯人にされてしまう。

指を棒にして捜しだせい。

意外なトリック、巧妙な罠、そして息づまる展開。ファミコンで人気を博した、ベストセラー推理小説作家、山村美紗書きおろし本格推理ゲームが、いよいよMSXに登場。京都竜安寺の境内に端を発し、次々に起こる血なまぐさい事件。しかもその事件は、有名なゲーム作家であるあなたのゲームシナリオ通りに起こっていく。重要参考人として狩矢警部に疑われたあなたは、名探偵キャサリンとともに一刻も早く真犯人をつきとめなければならない。捜す。推理する。追いつめる。果たしてあなたは事件の真相を解き明かすことができるだろうか。

irem
アイレム・パーティ
ファミリー コンピュータ用メガROMカートリッジ
IF-09 ナポレオンせんき
予価 5,500円
戦略か、戦術か。
いま、欧州制覇をかけて壮絶な戦いが始まる
ナポレオン戦記
マルチコントロールシミュレーション
TM
戦場のスリルとヨーロッパ戦線のスケールを体験！ マルチコントロール・シミュレーション
最大240名の兵力か戦闘を交えるダイナミックさと、1兵1兵をリアルタイムて動かす緻密さを
トッキンクした斬新＆迫真シミュレーション 戦況は刻々と変化 やれはやるほど多彩なゲーム
展開か繰り広けられる 判断力と戦闘テクニック、そして12種類のフォーメーション これらを
巧みに使い分け友軍の兵力を最大限に引き出せ キミは英雄ナホレオンを超えられるか
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
＊開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
© 1988 IREM CORP. Licensed from LENAR
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係/テレホンサービス ☎06(534)1060

SINCE 1982

株式会社コンパイル
〒732広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交310号
Phone:082-263-6006 Fax:082-263-6049

予感を越えた思惟

進化の時が、今、始まる。

理論的に造り上げられた世界が存在し、プレイヤーの行動がストーリーをうみだしていく。あらかじめ用意された物語など存在しないマルチストーリーRPG。

知性と感情をシミュレートし、さまざまな攻撃を仕掛けてくるシューティングゲーム。

すべての登場人物が動き、それぞれの野望が複雑に絡み合う。知性と感情を持つ人間たちとのドラマを描く、今までのどのジャンルにも分類できないニューゲーム。

コンパイルはコンピューターゲームというメディアで、鮮烈な感動を追求する。

機種	タイトル	販売会社
MSX	BEE & FLOWER	アスキー
	アクアポリスSOS	ゼネラル
	メガロポリスSOS	ゼネラル
	デビルズ ヘブン	ゼネラル
	ハッスル チュミー	ゼネラル
	EI	ソニー
	AE	ソニー
	スウィング	ポニー
	ルナボール	ポニー
	C-SO	ポニー
	ファイナル ジャスティス	ポニー
	クルーセーダー	ポニー
	ガルケーブ	ポニー
	ザナック	ポニー
	VHDゴルフ	ビクター
	ゴジラくん	東宝
	テグザー	ゲームアーツ
	ガーディック	コンパイル
	魔王ゴルベリアス	コンパイル
セガ	N-SUB	
	サファリハンティング	
	ボーダーライン	
	ハッスルチュミー	
	ゴーストバスターズ	
	ファミリーゲームス	
	アレスタ	
ファミリーコンピュータ	ルナーボール	ポニー
	ザナック	ポニー
	タッチ	東宝
	ガーディック外伝	アイレム販売

SORCERIAN
Copyright 1987 FALCOM

今月のパイルドライバー ソーサリアン

落ちこぼれ魔法使いたちのための魔法大全

思いどおりに魔法が作れなくて、頭がハクハツ中に読むとヨイぞ!

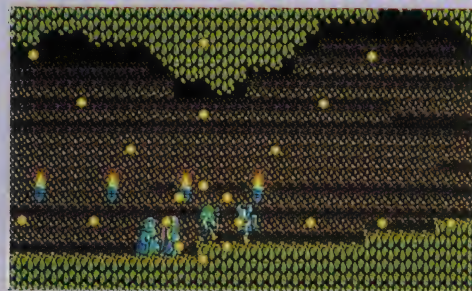
日本ファルコム
PC-88SR以降
(9,800円)
文／我流子

魔法にハマりたい!

日本ファルコムの木屋さんが放つドラゴンスレイヤーシリーズの第5弾「ソーサリアン」、もうプレイしてみたかな?

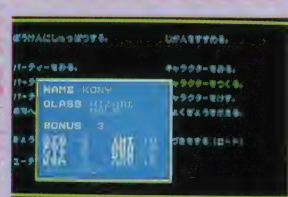
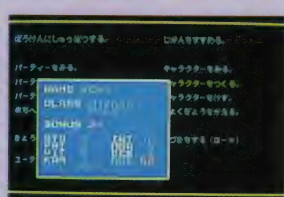
ゲーム全体の内容は、ご存じのとおりアクションRPGなんだけれど、今までのARPGと違って、1本1本がよく考えられたショートシナリオ15本でゲームが構成されている。もちろん、どのシナリオをプレイするかは自由。1つの大げさな目標がない分だけ、ダラダラとレベルアップさせなくてすむし、1つ1つのシナリオをそれぞれ気持ちよく楽しむことができるんだ。

ソーサリアンが、発売されて1月あまり……。15本あるシナリオを全部解いた人も、なかにはいると思う。

でも、なんといったってソーサリアン最大の特徴は、その魔法のシステムにあると思うんだ。自分のアイテムに7つの星の魔力をいくつか込めてもらう。すると、7つの星の膨大な組合せによっていろいろな魔法が生まれる。その数は、なんと120種類!! こんなにたくさんの魔法が使えるゲームが、かつてあったろうか——。

でもだからといって、ゲームが魔法を使わないとクリアできないかというとそうでもなく、ARPGとして、ラクに楽しむことができる。このへんの味付けは、ほんとにおみごとなんだけど、ソーサリアン世界のシナリオは、ドンドン広がる可能性があるし、全部で120種類の魔法を、使わない手はない。

そこで今回は、一番難しい(めんどくさくて、オモシロイ!)部分でもあり、ソーサリアンの本質でもある魔法に焦点を当てたいと思う。

先立つものは、やっぱりお金——

魔法をかけてもらうにしてもタダじゃない。強力な魔法になればなるほど、お金がかかる。スパイやどろぼうになれば、手っとり早くお金が貯まるけど、それじゃあキャラのパラメータが低くなってゲームをするのがたいへん。そこで職業をコマメに換えないでお金を貯める方法をとろう。

ソーサリアンには、職業が60種類あって、1年すごすとその職業それぞれにパラメータがいろいろと変化していく。寿命がくるとキャラは死んでしまうが、その持ち物やお金、職業、血統が次の世代へちゃんと受け継がれる。

そこで、キャラを作るときに年齢を高くしていく。そうするとボーナスポイントがつくから、低いパラメータを高くしておく、キャラが死んだら低いところを高く、これを繰り返す。そうすれば、お金を貯めつつ、1つのパラメータが極端に低いキャラができるのを防げる。もちろん、冒険に出かけるときの年齢は自分の好みでプレイしよう。

ペンタウァ王立魔法大学開講

さていよいよ、王立魔法大学の魔法講座を開講しよう。これさえ読んで理解すれば、究極の魔法を駆使するSORCERIANも夢じゃない。ソーサリアン世界の魔法は、7つの星が元になっている。

今月のパイルドライバー

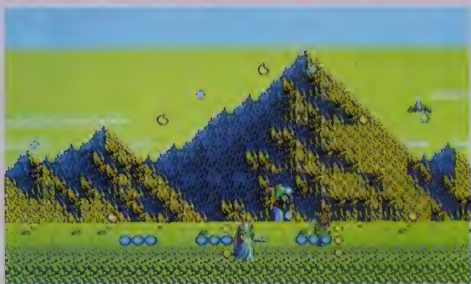
まず、7つの星の説明をかんたんにしておくよ。

●火星　火星の魔法をかけてもらうと、STR（攻撃力）がかけられている分だけプラスされるんだ。また攻撃を司る星だけあって攻撃魔法の要素としてとても大事。

またまた年を取ってボーナスをもらおう

ほら、このとおり、……ウィザードができあがり?

●水星　INT（知力）をプラスしてくれる。知力の星のため、魔法の根本を支える存在でもある。

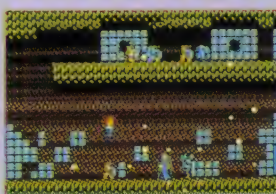
●木星　PRM（防御力）をプラスしてくれる。正義の力の魔法要素となる。

全員が魔法をかければ、こんなに画面がハデになるんだ。

●月　MGR（対魔法力）をプラスしてくれる。霊を退治する魔法や水の魔法の要素として必要。

●太陽　VIT（体力）をプラスしてくれる。創造や治療魔法の要素になる。

●金星　DEX（器用さ）をプラスしてくれる。防御の魔法の要素として大事。

●土星　KRM（魅力）をプラスしてくれる。強力な攻撃魔法を創り出すときに不可欠の要素。

しまった！敵のパワーを上げてしまうGIVE VIGORだ

この七つの星の魔法は、1つの星だけでは、パラメータを上げるだけ。7つの星が2つ以上組合わさると合計120種の魔法の元となる成分としての働きを示す。そして、魔法が効く相手も地、水、火、風、霊の5大元素に分類されるんだ。

Apprentice（魔法使い見習い）の巻

まず、最初にP14〜15に載せた魔法の成分表をざっとながめてみよう。見習い魔法使いには、ツライかな?　この成分表は、7つの星のうちどれとどれを使っているかを表わしてるんだ。

1というのは、その魔法にその星が使われていること、0というのは、使われていないということを示してる。それとその魔法に効果がある5大要素もわかるようになっている。

どんなモンスターでも、JET STORMでイチコロサ?

ここで一番重要なことは、1つの魔法には、ただ1通りの星々の組合せが対応しているってこと。120通りの魔法を作るときに魔法をかけていくやり方（順番）は膨大な数になる。ただ、成分表で1とあるところにその星が入っていれば、目指す魔法は、必ずできる。つまり、1つの魔法の作り方というのは、1つじゃない。そこで魔法のかけ方、星の相関が問題になってくるんだ。

IGHT CROSSは、敵を追尾してくれるからおいしいぞ

もちろん、その星が入っていなかったり0のところに入っていたら目指す魔法はできないけどね……。

ここまできたら、いよいよソーサリアンの魔法で一番やっかいな7つの星の相関関係にいってみよう！

Wizard（魔法使い）になるまで

それでは、さっそく複雑怪奇、ときにはハラワタ煮えくり返る、7つの星の相関関係を実例をあげながら見てみるぞ。

FLAME（火の玉）の魔法を作ってみよう。

「魔法の書」によれば、地、水、風に効き、火に効かない魔法だ。火の要素の火星とその攻撃力を高める太陽をかけ合わせるとできる

超、モのイロ物劇場

超越ジイサン(62)のぉ、モヘップ。ソーサリアンを褒めておったが、どこが気に入っておるのかな。

山村モヘップ(14)　やっぱり、魔法といいながらも、キチンとアクションのみでゲームを進めることができるところですね。それに、なんといっても、シナリオがいいですね。

(超)　ワシは、シナリオ内での会話の楽しさと、1シナリオでの所用時間が短くてあまり疲れさせないところを買うぞ。

(モ)　オジイサンは、魔法を中心にすえているわけでしょ。ぼくは、アクション中心。趣向の違う人たちも満足させられるのもゲームがよくできている証拠ですね。

(超)　ほんとうにそうじゃのぉ。

魔法120種の成分だ――!!

攻撃の魔法

攻撃魔法は、ソーサリアンの魔法の中でももっとも多く種類がある。5大要素のどれに対して効果があるかを表にしている。シナリオをよく読み、表を見てじっくりと考えてどの魔法がいいかを考えてプレイしよう

名前	火	水	木	月	太	金	土	E	F	W	A	S
BOMBARD	0	1	1	1	1	1	0	E	F	W	A	S
DEG-FREZE	1	1	1	0	1	1	0	E	F	W	A	S
DEG-NEEDLE	0	1	0	0	1	1	1	E	F	W	A	S
EDRADICATION	1	0	0	1	1	0	0	E	F	W	A	S
GOT THUNDER	1	1	1	1	1	1	0	E	F	W	A	S
INDIGNATION	1	1	0	0	1	1	1	E	F	W	A	S
JET STORM	1	1	1	1	0	1	1	E	F	W	A	S
LIGHT CROSS	1	1	1	0	0	1	0	E	F	W	A	S
NOILA-TEM	1	1	1	1	1	1	1	E	F	W	A	S
SAINT FIRE	1	1	0	1	0	0	0	E	F	W	A	S
STAR BLADE	1	0	1	0	0	0	1	E	F	W	A	S
SUN RAY	1	0	1	0	1	1	0	E	F	W	A	S
ABSORB	0	1	1	0	0	1	1	E	F	W	A	
ANGUISH	1	0	1	1	0	0	1	E	F	W	A	
CORROSION	0	1	0	1	0	0	1	E	F	W	A	
D-CORROSION	0	1	1	1	1	0	1	E	F	W	A	
DEATH	1	0	0	1	1	1	1	E	F	W	A	
DEG-DEATH	1	0	1	1	1	1	0	E	F	W	A	
DEG-POISON	1	1	1	0	0	1	1	E	F	W	A	
DEG-THANDER	1	0	1	1	0	1	1	E	F	W	A	
EXPLOSION	1	0	1	0	1	0	1	E	F	W	A	
METEOR	1	1	0	0	1	1	0	E	F	W	A	
POISON	1	0	0	0	0	0	1	E	F	W	A	
RESOLUTION	1	1	0	0	1	0	1	E	F	W	A	
ROCK RAIN	1	0	1	0	1	1	1	E	F	W	A	
SPARKS	1	0	0	0	0	1	0	E		W	A	S
THUNDER	1	1	1	1	1	0	0	E	F	W	A	
TOUCH DEATH	1	1	0	1	1	0	1	E	F	W	A	
X-RAY	0	0	1	1	1	0	1	E	F	W	A	
AIR SLASH	0	1	1	0	0	0	1	E	F	W		
BLAZE	1	0	1	1	0	0	0	E		W	A	
DEG-DELUGE	0	1	0	1	1	1	1	E	F		A	
DEG-FIRE	1	1	1	0	1	0	1	E		W	A	
DELUGE	0	0	0	1	0	0	1	E	F		A	
F.BOOMELANG	1	1	0	0	1	0	0	E		W	A	
FIRE FOX	0	1	0	1	1	0	0	E		W	A	

名前	火	水	木	月	太	金	土	E	F	W	A	S
FIRE STORM	1	1	1	0	0	0	0	E		W	A	
FIREWORKS	1	1	0	1	1	1	0	E		W	A	
FLAME	1	0	0	0	1	0	0	E		W	A	
FREEZE	1	0	0	0	1	0	1	E		W	A	
IGNSION	1	1	0	1	0	1	0	E		W	A	
NAPALM	0	0	1	1	1	1	1	E		W	A	
STAR FLARE	0	0	1	0	1	0	1	E		W	A	
SUPERSONIC	1	0	1	0	0	1	1	E	F	W		
TORNADO	0	1	1	0	1	0	1	E	F	W		
COLD GALE	0	1	1	1	0	0	1	E	F			
FLAME BURST	0	1	1	1	0	1	0	E		W		
FLASH FLOOD	1	0	0	1	1	1	0	E	F			
STORM	1	1	0	0	0	0	0	E	F			
ACID STORM	1	1	1	0	0	0	1	E				
AIR-HAND	0	1	0	1	1	1	0	E				
ASCENSION	0	0	1	0	0	1	0					S
ASTRAL FIRE	0	1	0	1	0	1	1					S
ASTRAL WAVE	1	0	0	1	0	1	0					S
BLAST BLADE	1	1	0	1	0	1	1	E				
CRUSH DOWN	1	1	1	1	0	0	0	E				
DESTROY E.	1	1	1	0	1	1	1	E				
DESTROY F.	1	0	1	1	1	1	1		F			
DESTROY S.	1	1	0	1	1	1	1					S
DESTROY W.	1	1	1	1	1	0	1			W		
DESTROY A.	0	1	1	1	1	1	1				A	
GAS SPOUT	0	1	0	0	1	0	0	E				
IRON BULLET	0	1	0	1	0	1	0	E				
LIGHTNING	0	0	0	1	0	1	0	E				
NEEDLE	1	0	0	1	0	0	0	E				
PULSE STOP	0	1	1	0	1	0	0	E				
S.EXPLOSION	1	0	1	1	1	0	1					S
S.THUNDER	1	1	1	1	0	0	1					S
STONE TOUCH	0	0	1	1	0	0	1	E				
SUCTION	0	1	1	1	0	1	1					S
SUFFOCATE	0	0	0	0	0	1	1	E				

とある。成分表を見ても火星と太陽の魔法がかかっていればいいってことがわかる。そこで、火星の魔法を先にかけ、次に太陽の魔法をかけてみた。

火星＋太陽＝太陽2つ。

なんだ〜これ、こんなはずではないはず。何かおかしいんじゃない？

太陽＋火星＝FLAME OK！

道に迷ってもEXITさえあればOKサ。

ここで、わかることは、順番によってはできないことがあるということ。というより、ある星に、ある星をかけるととんでもない変化が起こるといったほうがいい。7つの星の間には、相性、相克の関係が存在するんだ。

ここで、"7つの星の相性、相克"の図を見てみよう。

この図は、ヨコに並んでいる星にタテに並んでいる星を1つずつかけたらどう変化するかを表したもの。

図の見方の例を2、3あげると、水星に火星をかけると、水星は土星に変化する。太陽に金星をかけると、太陽自身は変化せず木星が1つ増え、金星が1つ減るといったぐあいだ。図の中で何も書かれていないところは、変化は起こらない。

言葉でいうとわかりにくいけど、魔法をかける過程をこんなふうに

今月のパイルドライバー　これが、

防御の魔法

防御の魔法があるとないとでは大違いだ パーティの中の1人くらいにTURN SPELLやANTI-MAGICを持たせておこう

名前	火	水	木	月	太	金	土	E	F	W	A	S
BLIND	1	0	0	0	1	1	0	E	F	W	A	S
CONFUSION	0	1	0	0	0	0	1	E	F	W	A	S
GRIT WEAKEN	0	0	1	1	0	1	1	E	F	W	A	S
INVINCIBLE	0	1	1	0	1	1	0	E	F	W	A	S
LOST MEMORY	1	1	0	0	0	1	0	E	F	W	A	S
LOST MORALE	0	0	0	1	1	1	1	E	F	W	A	S
NEGATE	1	1	0	0	0	0	1	E	F	W	A	S
PEACE	0	1	0	0	0	1	0	E	F	W	A	S
PROTECT	0	0	1	1	1	1	0	E	F	W	A	S
SCARE	0	0	1	0	0	0	1	E	F	W	A	S
SLOW	0	1	1	0	1	1	1	E	F	W	A	S
SPELL BOUND	0	0	1	0	0	1	1	E	F	W	A	S
THIMIDITY	1	0	0	1	0	0	1	E	F	W	A	S
D-HYPNOTIZE	1	1	1	1	0	1	0	E	F	W	A	
GO MAD	1	1	0	1	1	0	0	E	F	W	A	
HYPNOTIZE	1	0	1	0	0	1	0	E	F	W	A	
ILLUSION	1	0	0	0	0	1	1	E	F	W	A	
SAND STORM	0	1	1	0	0	0	0	E	F	W		S
SENILITY	0	0	0	0	1	1	1	E	F	W	A	
SLEEP	0	1	1	0	0	1	0	E	F	W	A	
SWOON	1	1	1	0	1	0	0	E	F	W	A	
ICE WALL	0	1	1	1	1	0	0	E	F		A	
BARRIER	0	1	0	1	1	0	1	E		W		
FIRE WALL	1	0	0	1	1	0	1	E		W		
FOG BANK	1	1	0	1	0	0	0	E	F			
CHAIN	0	0	0	0	1	0	1	E				
HOLY WATER	0	1	1	1	0	0	0					S
S.CHAIN	0	0	0	1	0	1	1					S
SEILD	0	0	0	1	1	0	0	E				
STILL AIR	0	1	0	0	1	0	1				A	
STILL FIRE	0	1	0	0	0	1	1		F			
STILL WATER	0	0	0	1	1	0	1			W		
TURN UNDEAD	1	0	1	0	0	0	0					S
ANTI-MAGIC	1	0	1	1	0	0	0					
DISPEL	1	0	1	1	0	1	0					
EXOCISM	0	0	0	1	1	1	0					
TRUN SPELL	0	0	1	1	1	0	0					

変換の魔法

変換の魔法は、自分の体をなんらかの形に変形させるものなんだ。たとえば、空気のように敵をすり抜ける　魔法だ

名前	火	水	木	月	太	金	土	E	F	W	A	S
CANGE IDOL	1	0	0	1	0	1	1					
CHANGE AIR	1	0	1	1	0	1	0					
EXIT	0	1	0	0	1	1	0					
REDUSE LIFE	1	1	0	0	0	1	1					

治療の魔法

冒険に出かけるときは、HEAL、ADD TO LIFEぐらいは、安全のために、もって行きたいものだ

名前	火	水	木	月	太	金	土	E	F	W	A	S
ADDTOLIFE	1	0	1	1	1	0	0					
CURE	0	0	0	0	1	1	0					
GIVE VIGOR	1	1	0	1	0	0	1					
HEAL	0	0	1	0	1	0	0					
MELT	1	0	0	0	1	1	1					
REJUVENATE	1	0	1	0	1	0	0					
RESURRECT	0	0	1	0	1	1	0					
STONE FLESH	0	0	1	0	1	1	1					

7つの星の相性、相克

この表はヨコの……たとえば、水……

	火	水	木	月	太	金	土
火		水−1 土+1		火−1 月−1		火+1 金−1	火−1 土+1
水			火+1 水−1		太−1 金+1		
木	火−1 木+1					金−1 月+1	
月		水−1 月+1					
太	火−1 太+1			月−1 金+1			
金		水−1 金−1			木+1 金−1		
土			木−1 土−1			火+1 金−1	

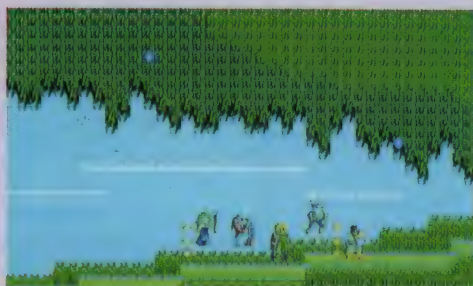
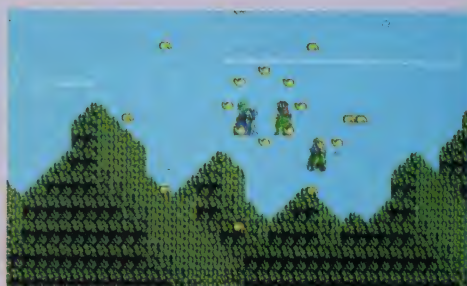
書いてみるとわかりやすいよ。それでは、①から順をおってみてみよう。まず①、これは当たり前。何の問題もない。②で火星をかけ

お金を払えば、町の長老かなんと、ロッドに隠された魔力を引き出してくれるんだ

	火	水	木	月	太	金	土	
①太陽をかける	0	0	0	0	1	0	0	←太陽が1つ入っている
②火星をかける	1	0	0	0	1	0	0	←火星が入る。FLAME
③土星をかける	1	0	0	0	1	0	1	←土星が入る。FREEZE
④金星をかける	1	0	1	0	1	0	1	←金星が入る。EXPLOSION
⑤水星をかける	2	0	1	0	0	1	1	←太陽が減り火星と金星が増える

このように、星の相関関係で成分は次々と変化していく……

今月のパイルドライバー

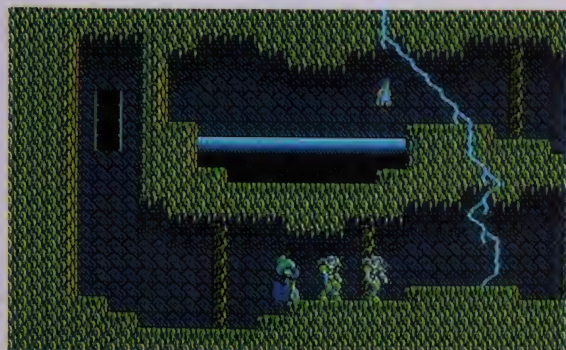
ている。図のタテ軸の火星のところを見よう。ヨコ軸の太陽と交わるところを見ると、空白になっている。これは、火星が、太陽に何の影響を表わさないことを示してるんだ。だから、太陽は、1つのままで火星もそのまま1つかかる。次は、③土星をかけたときも②とおなじことがいえる。④金星をかける。タテ軸の金星のところから目線を右に移していこう。木星と金星が交わるところにぶつかる。

出かけるときは、忘れずに、BARRIERをもって行こう

風に属する魔物に、STAR FLAREをお見舞いするぞ

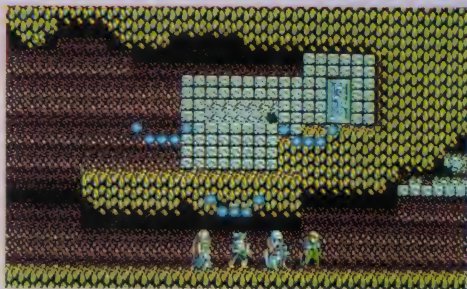
木＋1、金ー1と書いてある。これは、太陽に金星が1つ増えて金星の作用が働き、木星が1つ増えて金星が1つ減るということなんだ。④の結果をよく見てじっくり考えてほしい……。⑤も④のように考えていけば納得できるはず。

こうしてみると一見支離滅裂に見える星々の関連にもれっきとした法則がある（あったりまえか……）。なれてくると、いまある魔法に何かの星をかけた場合、星々の成分がどういうふうに増えたり減ったりするかをかんたんに予想できるようになってくる。なんかパズルか数学をやってるようで頭がバクハツしそうだが、この段階までわかっちゃえば、キミもいっぱしのWizardクラスへ昇進だぜ！

SORCERIANへの道——

大いなる神の雷、GOD THUNDER——!!

確かにWizardの章でわかったことを利用すれば、原理的には、すべての魔法を作り出せるはず。でも、Wizardなんか、まだまだしょせん中級魔法使い。ソーサリアンの世界は、そんなにあまくはないぞ。Wizardの上には、5大元素のモンスターすべてにダメージを与え、味方のパーティーには、指1本触れさせないという魔法を軽がると扱う究極の魔法使いSORCERIANの位があるんだ。

ここでSORCERIANの条件を書いておくぞ。まず第一には、魔法の書を読んだだけで、その魔法に対するインスピレーションや成分が頭の中に湧いて出てくるか。次に成分表を見て、何の星をどの順番に何回ずつかければ最短回数で考えたとおりの魔法が作れるかがすぐ思いつくかなどだ。

これさえできるようだったら、君もSORCERIANだ。（編も私のこの原稿のおかげでその域に達するまで、もう少し……）

危なくなったら、SCAREを唱えろ。さすれば敵は逃げて行く

まあ、これはほんの冗談だけど、SORCERIANになるためにはほんの少しコツがあるんだ。それは、星の性格をよくよむことだ（別に中日の監督が怒りっぽいとかいうことではない）。7つの星についてはさっき書いたけど、じつは個々の星は、非常に個性的なんだ。なかでも酷いのが火星と水星。

火星は、その攻撃的な性格からか、他の星々に火星をかけると、すさまじい影響を及ぼすんだ。まだ、魔法になれていなかったときに何回、魔法が考えていたとおりにならなくてメチャクチャになったことか……。

また水星は、他の星からの影響を受けるとすぐに消えてしまう。1度消えてしまうと復活させるのに一苦労なんだ。しかも、強力な魔法の要素にだいたい水星も入っているから、1度消えたらもう悲惨……。とにかく強力な魔法を創り出そうと思うのなら、火星と水星に気を配ることだ。

STONE TOUCHは、他のモンスターを石にしてしまうんだ

ここまできたら、もうキミも究極の魔法の謎が解けつつあると思う。もちろん究極の魔法の作り方や名前もわかっているけど、自分自身で魔法を作り上げる感動を味わってほしい。強力な魔法ができたときも、シナリオを1本クリアしたときぐらいの感動があるもんだ。

ソーサリアンは、ゲーム自体のアクション性、シナリオの楽しさ、魔法を作り上げていく、快感。この3つが渾然一体となったゲームだと思う。全部のシナリオを解いた人も、今度は魔法作りの楽しさに没頭してほしい。

皆さんがSORCERIANになれることを祈って。　END

新作SCRAMBLE

今月からセガのページが
新作SCRAMBLEを脱け出して
特集になってしまった。
おかげで、他のジャンルのページも
増えて バン万才!
とりあえず、ヨ・ロ・シ・ク!

PCエンジン

PC-ENGINE

移植ものがとてもイイ!!

今月の材料

- Rタイプ　ハドソン・4,900円
- 遊々人生　ハドソン・4,500円
- ドラゴンスピリット　ナムコ・未定

Rタイプ

こっ、これがRタイプだ!!

先月の特集で某Rubber Workにのせられて顔写真を出したのはいいけど……。どーせオレはエイリアン顔だよ。てなわけで今度からはあまり写真を出さずにめだたないライターになりますのでおーえんよろしくねっ。さて今回のRタイプは完成度70％（パート1だけ）、3面まで完成していた。

ではまずはパーツから。

○フォースアイテム　赤青黄のレーザーアイテムを取るとフォースが出現し、さらにフォースアイテムを取るとレーザーを発射できる。フォースはほとんどの敵を破壊できる。また自機R—9の前方や後方につけることにより前方後方にレーザーを発射できる。

・1段階目　切り離すと前方に単発弾を発射できる。レーザー使用不可。

・2段階目　切り離して前方2方向に弾を発射。対地(黄)、反射(青)は短いレーザーが発射可能。対空(赤)は狭い幅のレーザー。

・3段階目　2段階目に加えて、上下方向にも発射可能。対空は広角レーザー、対地、反射は長いレーザーが発射可能。

○対地レーザー　地形に沿って移動する。

○対空レーザー　強力な貫通弾。BITにも反応。

○反射レーザー　地形によって反射する。そんなに強くない。

○BIT　敵を破壊できる。

○スピードユニット　5段階。

○ミサイルユニット　ホーミングミサイル。

パーツ、アイテムも忠実

対空レーザー　フォースアイテムだよ。

対地レーザー　これもフォースアイテムだ。

反射レーザー　フォースアイテムの1つ。

Powアーマー　パワーアップを持っている。

BIT　自分の上下で攻撃を防ぐ。

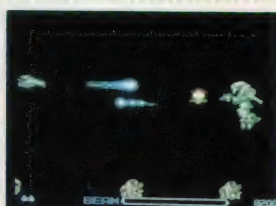
フォース　初期段階のものだよ。

ミサイル　ホーミングミサイルなのだ。

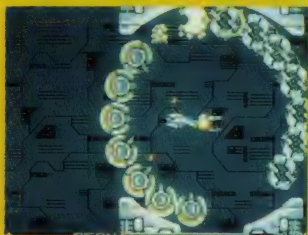
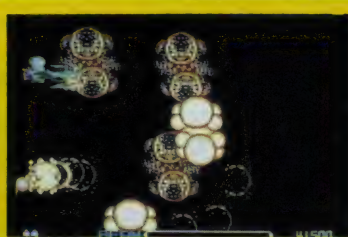
スピードアップ　取りすぎないように!

こっ、これが1面だ!

1面ということで敵の攻撃はそんなに激しくないが、波動砲を撃ってくるモビルスーツがいるぞ。中間地点では砲台の中を突破するシーンがある。四方八方から狙われていてちょっと怖いけど、コアを狙えば誘爆してくれるのでなかなか快感だ。オーラスにはボスのドブゲラドプスが、しっぽをムチのようにして中央の顔からフォースで防げない弾を撃ってくる。中央の顔に気合い弾、じゃなくて波動砲を撃ちこめば楽に倒せる。

フォースをつけたのはいいけれど、ランク1だから弱くて弱くて……。

波動砲を撃ってくるスキャントはY軸にしたがって動くぞ!

上がPCエンジンの画面で、下がビデオゲーム版の画面だ。このゴンドランは、砲台のデザインが多少異なる。でも動きはほぼ同じなのだそうな。もちろん弱点は、青く光ったコアでそこをたたけば、砲台もろとも誘爆してくれる。PCエンジン版の画面では、ちゃーんと爆発してくれるので、ツーカイ、ツーカイ! んでもって、キャラデザインは多少変更があるかもしれないので、そのつもりでいてちょうだい。回転もスムーズでとてもヨイ!

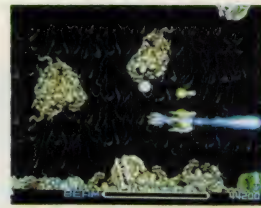
新作SCRAMBLE PC-ENGINE

バックが暗転し、BGMがボスステージのテーマに変わって、1面のボス「ドブゲラドプス（アテッ、また舌かんじゃった）」のおでましだ。口から撃ってくる弾はフォースで防ぐことはできないので要注意！　弱点はハラにニョキッとはえた顔。目を狙ってもムダだぞう。あるていどダメージをあたえると、ヒモがほどけて突進してくるので一気に破壊しよう！　えっ、ヒモがないって？　いやいや、きっとつけてくれるハズだよ。技術力のハドソンだもん！

対空レーザーの最高ランクだ！
タブロックのミサイルを恐れるな。

こっ、これが2面だ！

2面はエイリアン（私じゃねーぞ）の潜む不気味な面だ。エイリアン（私ではぬわい！）の温床ってとこかな。で、その温床からHRギーガーのフェイスハガーのようなエイリアン（私じゃない！）がモゾモゾと出て来るのには感動だね。さらに、エイリアン（くどいよーだが私じゃない！）の胞子が飛んできたり、不気味なクラゲが飛んでくるわと大騒ぎ。

でもミサイルを持っていれば、敵の潜んでいる位置を教えてくれるから、多い日でも安心！

ラスト近くになると無敵の大蛇インスルーがやってくる。中の岩を壊すと攻撃してこないけど、動きが読みにくく、無敵なだけに手ごわい。

ラストにひかえているボスのゴマンダーはやっぱりHでした。こいつは別に倒さなくてもいいのだよん。ここもまだまだ序の口なのでした。

不気味にせまってくるガウバーを
波動砲で一気に倒すんだ！

2面のボス「ゴマンダー」だ。こやつ自体はなーんも攻撃してこないけど、インスルーが出たり入ったりしてくるので、ややこしい。そのうえ、インスルーはゴマンダーを通過するたびに、中の体が再生してしまうのだ（これがインスルーの名前の由来か?）。ゴマンダーの弱点は中央に見え隠れする青いコアだが、攻撃を受けると一定時間閉じているぞ！　ちなみに人に聞いたところ、「やっぱりエッチだにい！」だそうで……。とても正視できない！

これまたビデオゲーム版との比較だ。上はPCエンジン、下がビデオゲーム版。中の体(とでもいうのか……)の見えているところが、ちょっと小さくなっている。不死身のインスルーは倒せないが、中の体を倒せば攻撃力が弱まる。くねくねした動きは本物そっくりだぞーなので、グレードダウンはほとんど感じないですむだろう。そしてその先に待っているのは……。ワクワクワク！

バルドルから生まれるゾイド（某社のオモチャじゃない）。

こっ、これが3面だ！

3面はRタイプ名物の巨大戦艦ステージ。これ一つしか出てこないんだぜ！　ジェットエンジンから弾が飛んできたりっつーのは序の口。砲台から弾がビシバシ飛んでくるし、フォースで防げないレーザーも出てくる。そのうえ外装にも当たり判定があるのでなかなか倒せないし、さらにさらに、戦艦の後方についている砲台は、倒しても倒しても新たに復活する。ここはガッツでいくしかないね。

ボスと言ってもここは戦艦そのものがボスなのだが……。弱点は上部についているコア。ここをたたけば轟沈するけど、弾をバシバシ撃ってくるので気をつけねば。

そして、4面はタマゴ（某ゲームのストーンヘンジのようなもの）をバラバラだしてくるスカルトロンがメインキャラだ。ボスのコンバイラー（星厳呉?）は3つのパーツに分かれて、目が眩みそーになるくらいの分裂攻撃をしかけてくるぞ。

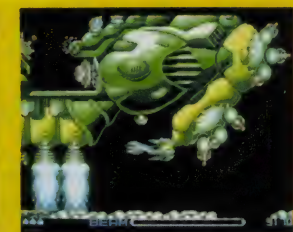
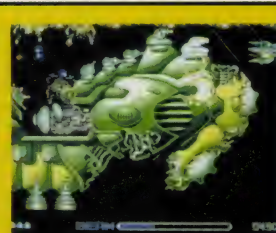
3面は、巨大戦艦オンリーのステージ。この戦艦自体がボスなのだ。とりあえず、メインエンジンを破壊して、まわりについている砲台を破壊！　でも外装にも当り判定があるので、ひとすじなわではいかないぞ。さらにジェットエンジン4基を破壊するんだ。ただし、この砲台の弾はフォースでは防げないぞ。最後のコアの出す弾は破壊可能だ。じつはタイミングよくフォースを離せば、勝手に死んでくれたりもするんだけど……ね。とにかく大迫力の戦艦だ！

こっ、これがHEパワーだ

ビデオゲーム版と比べて気になった点は、画面の解像度との関係ですべてのマップを一画面に表示できなくなったことと（スターフォースやドラスピのように、多少上下スクロールして表示する）、全8ステージが2枚に分かれて発売されること。コストの問題らしいが……。でも絶対買いだよ。この怪物ゲームの後にはドラゴンスピリット（ナムコ）がひかえている。

「とっておきのおどり」に鼻の下をのばしているヒマはないぞ。

（文／SHOTON・I）

4面はスカルトロンが卵を産みだし、進路を妨げる～！

ザコキャラもいろいろ

キャラ名不明

キャラ名不明

ガウバー

キャラ名不明

キャンサー

ピンク

パタパタ

スカルトロン

ゾイド

キャラ名不明

タブロック

ビスタフ

タブロック

バグ

パワーアップもいろいろ

遊々人生（旧名ビクトリーライフ）

これぞパーティーゲーム

遊々人生は旧名ビクトリーライフっていわれていたやつだよ。このゲームはいわゆるパーティーゲームで、友達何人かでワイワイやるととってもおもしろいゲームだ。1Pでやってもそれほどおもしろくないかも。さまざまな成功、失敗、転職、仕返しなど起伏ある人生をエンジョイし億万長者になったら勝ち。まあ、いってみればライフ・シミュレーションと名づけられるだろうね。

ではルールから説明してみよう。

顔を選択。もうすこしマンガチックになるという話

究極のルーレット。画面2分の1サイズのデカキャラ！

このゲームは1人から4人まで名前を登録してプレイできる。1人のときはコンピュータが相手だ。プレイヤーは名前を登録した後、自分の乗るクルマの色と、何パターンかある顔から好きなものを選んでルーレットを回してスタートだ。※今回写真で出ている顔のグラフィックはもうちょっとかわいらしく変更するとのことなので参考にしないでください。

さて、スタート直後に自分の職業を決めなければならない。サラリーマンになりたいならビジネスコース、給料の高い特殊な職業につきたかったら専門家コースへ進もう。あまりよくばって職業を選んでいると、就職できずにアルバイトになっちゃうよ。まあ、先にいけば転職できるからいいけど、アルバイトは給料日のマスでルーレットで給料を決めるからつらいんだ。アイドルスターもルーレットで決めるけど、アルバイトの10倍だもん。どんどんコマを進めて行くといろんなイベントが用意されている。

車でスイスイ移動。どんなイベントが待ちうけるのか？

先生は、月給1万ドル。でもやりがいあるぜ

アイドルスターはルーレットの1万倍の給料!!

BANK
さあ給料日！
株券を1枚＄1，000で買える

株券は相場をはるのに必要。買えるときに買っておこう。

開拓地か高級住宅地か

○給料日　ゲーム中にいくつもある。通るたびにもらえる。サラリーマン、医者、パイロットなどは固定給。しかしアルバイトはルーレットの出た目の1000倍、アイドルスターは1万倍もらえる。
○結婚　必ずストップして結婚相手を決めなくてはならない。みんなからお祝いをもらえる。
○出産　1人だったら5000ドル双子だったら1000ドルずつみんなからもらえる。
○仕返し　そこに止まった人は他のプレイヤーから10万ドルもらうか、誰か1人を15マス逆戻りさせることができる。
○株の相場　ルーレットでの勝負。もっている株を賭ける。当たれば1枚につき5万ドル（サラリーマンは10万ドル）もらえる。
○大地震　止まった人を含め、前後10マス以内のプレイヤーは被害にあい、手持ちの半分のお金を銀行に払う。

などと数々のイベントを繰り返して決算日のマスへたどりつく。ここは必ずストップし、子供、約束手形などの決算をして、ゴールを目指すか人生最大の賭けをするか選択する。人生最大の賭けに負けると開拓地行きだ。ここは周りの人との兼ね合いだけどね。こうしてゴールし、持ち金のいちばん多い人が勝ちとなるわけだ。

このようにゲームを進めていくのだ。みんなもよく知っているゲームと似ている（そのもの？）のでほとんどルール説明などいらないんだけど、このゲームはもっていて損はない。接待用ゲームとしては最適。一家に一本必要だね。

遺産がふってきた！
$180,000！
これにはコシがぬけた！

ふってわいたように18万ドルがころがりこむなんて……ラッキー。

いまがねらい時ですよ…
と投資会社の人がいう
株券をもっていれば
相場のチャンス！

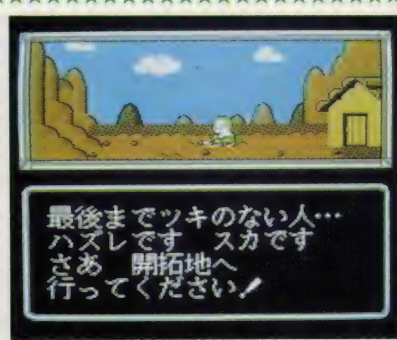
株を使ってルーレットで勝負！うまくいけばウハウハもの。

人生は弱肉強食。10万ドルがほしいよー

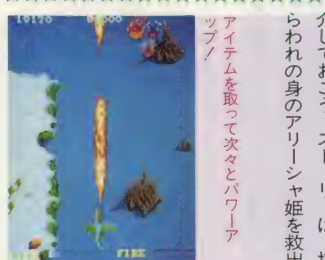
こんなふうにタナボタはめったにないよ。

最後までツキのない人…
ハズレです　スカです
さあ　開拓地へ
行ってください！

人生最大の賭けで敗れた私は開拓地へ。涙がこぼれちゃう。

一方TOPのとびた氏はリゾート地で余生をすごす。すごい差！

ドラゴンスピリット ©㈱ナムコ

妖怪道中記、Rタイプと移植されてきているなか、次なる関心は当然ナムコのドラゴンスピリットだ！

残念ながら今月は画面写真を入手できなかったが、景気づけのために、今月はビデオゲーム版で紹介しておこう。ストーリーは、捕らわれの身のアリーシャ姫を救出するってこと。エリアは全部で9つ。地上や空中に現れる敵をなぎ倒し、地上にある卵から出てくるアイテムでパワーアップするシューティング。こりゃたのしみだ。

TAKE ON！「あの縦画面はぜひそのまま再現してほしい！テレビを横にしてでもやる価値はあるぜ」

SHOTAN「もうPCエンジン買うしかないなー。あっサミー、ローンで買うから保証人になってよ、なんてね」

アイテムを取って次々とパワーアップ！

エリア3のボス。とにかく撃ちまくれ！よけまくれ！

火の鳥出現！2面のツライとこだ。

その後の傾向と対策

●とりあえず、発売済みのゲームと新作の状況をお伝えしよう。

—発売中ゲーム—
・ビックリマンワールド
・上海
・THE功夫
・カトちゃんケンちゃん
・ビクトリーラン
・邪聖剣ネクロマンサー
・妖怪道中記

—新作ゲーム—
・RタイプI（3月25日　4900円）
・遊々人生（4月8日　4500円）
・RタイプII（6月3日　4900円）
・戦国麻雀（4月下旬　未定）
・ドラゴンスピリット（今春　未定）
・密林伝説（未定）
・ピンボール（未定）
・5人用ブロックくずし（未定）
・アミューズ殺人事件（未定）
・BIGベースボール（未定）
・BIGゴルフ（未定）
・BIGサッカー（未定）

●今の状況から言えば、月にゲーム1本発売がやっとというところ。ユーザーとしては種類が少なくて、選べないのはちょっとつらいね。ハドソン、ナムコ以外に参入するメーカーがあるらしいが、どこかはまだだ……なのだよ。これはうれしいニュースだ。

MSX ジャンルを問わずオモシロイ！

今月の材料

- **プレデター** パック・イン・ビデオ 6,800円（3月5日発売予定 MSX2専用）
- **THE プロ野球 激突!!ペナントレース** コナミ 5,800円 MSX2専用
- **パロディウス** コナミ 5,800円（2月末日発売予定）MSX(2)
- **リバイバー** アルシスソフト 6,800円（ディスク）MSX2専用
- **F15ストライクイーグル** システムソフト 5,800円（ディスク）MSX2専用
- **上海** システムソフト 5,800円（ディスク）MSX2専用

シュワルツェネッガーのプレデター

シュワルツェネッガーの……

パック・イン・ビデオお得意の映画路線ゲーム「プレデター」の登場だ。でも、なんで「シュワルツェネッガーの」なんて前置きがつくんだろうか？「スタローンのプレデター」とか「ストロング金剛のプレデター」なんてあるわけないのにねえ。でも、シュワルツェネッガーって名前は、発音しづらいところがいいなあ、というわけで、「シュワルツェネッガーのプレデター」を紹介しよう。"コンバット・SFアクションゲーム"だよ。

3色の世界

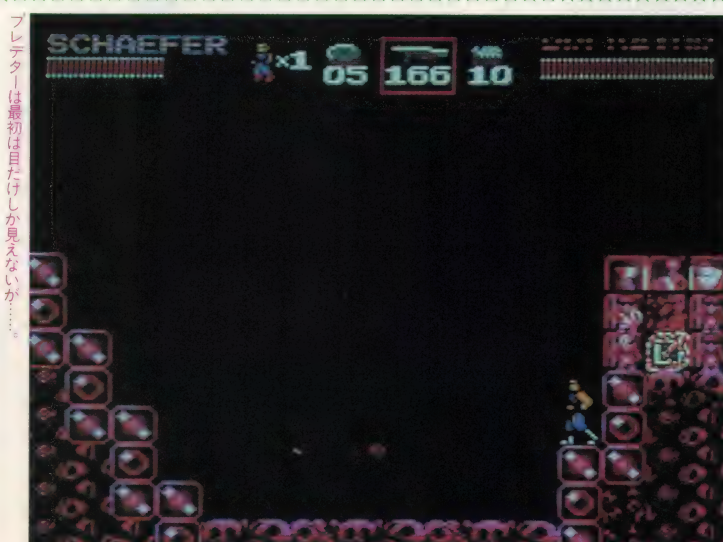
南米のジャングルで、コマンドーの仲間がプレデターに全滅させられ、シェイファー少佐たったひとりになってしまったところからゲームは始まる。ゲームの目的は、7種類の特殊能力を持つ、未知の宇宙生物プレデターを全滅させることにある。

ステージは緑色の世界、赤色の世界、青色の世界があり、分岐するところもあって、行ったり来たりすることもできる。緑の世界（ジャングル?）ではゲリラ兵と戦い、赤色や青色の世界では、プレデターや宇宙生物たちとの戦いが待っている。このとき、緑の世界にはボス敵がいないので通り抜けることができるが、赤や青の世界では、どんづまりにプレデターがいるので、こいつを倒さないかぎり先に進むことができない。

たとえプレデターを倒せても、うっかり前の世界に戻ってしまうと、プレデターが復活してしまうので注意しよう。

まあ、こういうことって、画面切り換え式のゲームにはよくあることなんだけどね。これ以外にも、地形に苦しめられることが、きっと多いと思うよ。

南米ジャングルのマップ。全部で11エリアある。

一方、プレデターに対するシェイファー少佐の武器は、マシンガン、手榴弾、地雷だ。これらの武器は、ゲリラ等を倒すと手に入れることができる。また、ところどころに落ちている箱にも入っているぞ。アイテムはしゃがんで取るんだけど、空中でしゃがんで(?)取らなければいけないところもあってオモシロイ。

マシンガンはザコを倒すのに適し、地雷や手榴弾はプレデターに大きなダメージを与えることができる。これ以外にも、どこかに隠されたレーザー、シールドを取ることでパワーアップするぞ。とくにレーザーは、プレデターのボスを倒すのに絶対必要だから、なんとしても手に入れよう。

プレデターは最初は目だけしか見えないが……。

新作SCRAMBLE MSX

ゲリラ兵との戦いも。川に落ちると流されちゃうぞ。

地雷や手榴弾で攻撃するとだんだん体に色がついていく

ボスを倒してもそれだけではゲームは終わらない。戦場からヘリコプターで脱出しようとするシェイファーの前に立ちはだかるプレデター……。最後の最後まで戦いの連続だ。

キミはサバイバルバトルに勝利することができるか?

宇宙忍者?

このゲーム、マップの足場が小さいので、細かい操作が要求されるぞ。場所によっては岩を崩しながら進むパズルのような面もある。足を踏み外して川に落ちると、流されて各面のスタート地点に戻されてしまうのが笑えるぞ。他にも、渡り岩とか上下に複雑にループしているところもあるから注意しよう。それも、

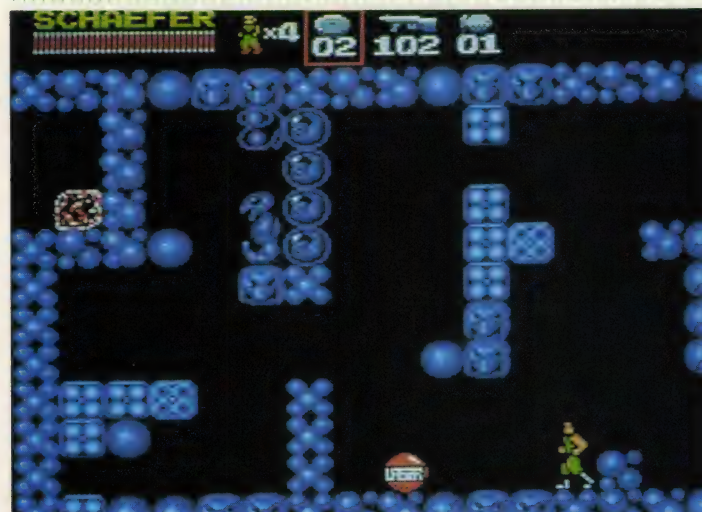
このようにパズル的要素もある。岩をこわしながら進むのだ。

敵と戦いながらだから、指がふるえるぞ。

そして、このゲームの目玉は、なんといってもプレデターとの戦闘だろう。最初プレデターは、暗闇に潜んでいて目玉しか見えないのだが、ダメージを与えると「ブー」という、〇ルダの伝説のモンスターのような叫び声をあげ、徐々にその正体を現してくるのだ。アクロバチックな動きをするプレデターとの一騎討ちは、なかなか興奮するぞ。

でも、シュワルツェネッガーの力強さがあまり感じられないのが残念。ちょっと名前負けしてるかな?

(文/TAKEON!)

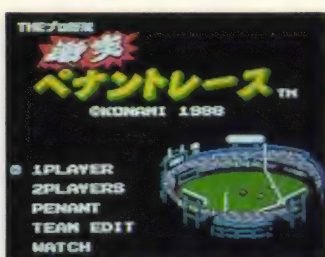
赤の世界には体力を奪う風呂(?)のような仕掛けがあるぞ。

レーザーを手に入れた。これらのパーツはプレデターが持っている。

シールド見っけ! これでダメージが半減されるのだ。

THE プロ野球 激突!!ペナントレース

MSX2に本格的野球ゲーム

今回発売される、コナミの「THEプロ野球　激突!!ペナントレース」は、MSX2ユーザーが本当に楽しめる野球ゲームじゃぞ。

前に紹介したハードボールのときは、モヘップ(14)に感情移入が全然できないと文句を言われたもんじゃ（もちろんワシは違ったぞ）。しかし「激突!!ペナントレース」は、誰でも感情移入ができる、よくできたゲームになっておるのじゃ。

このゲームの特徴は、アクションタイプの野球ゲームとしては珍しく、チームエディットモード（もちろん、コナミのファミコン用ソフトのエキサイティングベースボールにも付いておったがの）が付いておることじゃ。この機能のおかげで、自分のひいきのプロ野球チームのデータを強く設定して入力したり、自分の感情をより移入できるようなオリジナルのチームを作ることができるようになったのじゃ。

いろいろな試合が楽しめるのじゃ

ROMに最初から入っているチームは6種類。それも今までの野球ゲームと違ってプロ野球の選手を使ったのではなく、オリジナルメンバーで作られたオリジナルチームなのじゃ。その6つのチームには、キミたちも知っている名前の選手がずらりといるのじゃ。その6つのチームの名前は、

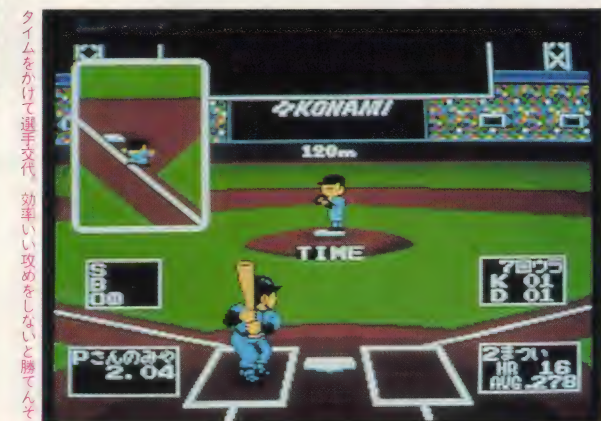
●KOBE-LINES……コナミの本社がある神戸の地名から選手名をとったもので、「ろっこう」とか「ぽーあい」というのがいるのじゃ。

●RIDERS……オートバイの名前からとったもので、「にんじゃ」とか「かたな」という選手がいるのじゃよ。

●FLYERS……もちろん飛行機の名前から取ったチームじゃ。「しでんかい」「ぜろ」等の選手がいるのじゃ。

●PROGRAMS……これは、みんなも知っているコンピュータの言葉から取っているのじゃ。「あせんぶる」「ろうど」といった選手がおるぞ。

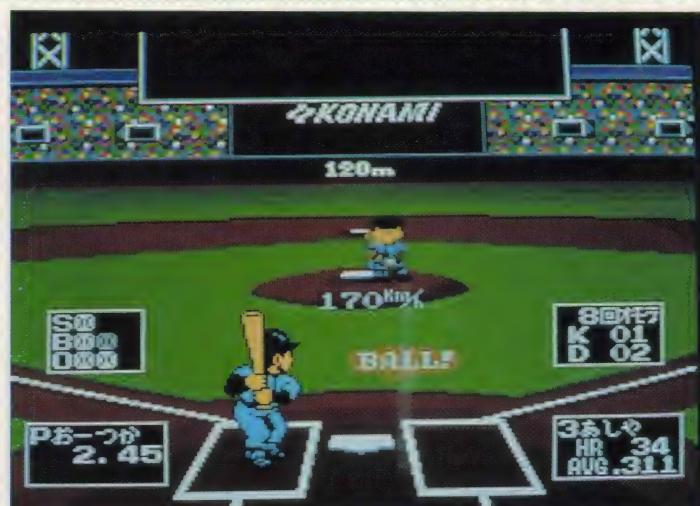
●BRENDS……このチームはコーヒーやお茶から名前を取っているのじゃ。じゃから「ぶるまん」「てっかんのん」といった選手がいるのじゃ。

●DARKS……これはコナミに巣くう悪人のチームなのじゃ。「もあい」や「かみお」といった選手たちなのじゃよ。

2回のウラで早くも無死満塁。キレイにまとまった画面じゃ。

タイムをかけて選手交代。効率いい攻めをしないと勝てんぞ！

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R
F	0	0	0	1	1	2	0	0	0		4
D	0	1	0	0	0	0	0	0	1		2

	FLYERS	DARKS
打数	44	45
安打	23	27
本塁打	00	00
三振	06	05
四死球	00	00

試合終了時の画面。各データが表示されるのじゃ。

なんと170キロの豪速球。タイミングをとるのがむずかしいぞ！

キミは、何人の選手がわかるじゃろうか。

さて、ゲームの説明なんじゃが、まず最初は、ペナントレースモード、オープン戦モード、対戦モードの3つのうち、どのモードでゲームをプレイをするか決めるのじゃ。まあ、オープン戦モードと対戦モードはわかるじゃろうから、ペナントレースモードの説明だけしておくぞ。

ペナントレースモードは、もちろん自分の好きなチームを1つ選んで、優勝させるのが目的なんじゃ。リーグはやはり6球団で構成されており、1シーズン何試合するかをプレイヤーが選択できるのじゃ。

試合数は、各チーム1試合ずつ試合をして順位を決めるモードから、各チームと26試合をフルに行う130試合モードまでとさまざまな楽しみ方ができるのじゃ。

ここでみんなが疑問に思うのは、5試合ならともかく130試合もどうやるのだろうという点じゃろう。それは2つの解決策があるのじゃ。まず1つめは、フロッピーディスクを持っている人じゃ。これは単純にデータをセーブすればいいということがわかるじゃろう。もう1つはじゃ、コナミの新10倍カートリッジを使うのじゃ。そうするとSRAMにデータセーブできてじっくりと試合が楽しめるというわけなのじゃ。

STARTING ORDER
RIDERS / KOBE-LINES

STARTING ORDER
PROGRAMS / BRENDS

STARTING ORDER
FLYERS / DARKS

これが最初から入っているチームのデータじゃ。ユニークな選手がそろっておるぞ。

プレイが先か、エディットが先か

プレイするときの操作方法は、ジョイスティック（またはカーソルキー）と2つのボタン（キー）ですべてをコントロールするのじゃ。かんたんにいうと、「ファ○スタ」と大差ないのじゃ。ただし、バットを出す高さ（スイングする高さ）を変えることができるのはおもしろいのう。

LEAG EDIT
1 RIDERS
2 PROGRAMS
3 FLYERS
4 KOBE LINES
5 BRENDS
6 DARKS
TEAMS
GAME SU INPUT
035
SELECT | CLEAR | | GAME |

リーグエディットモード。ここで試合数の設定などを行うのじゃ。

さて、わしが「激突!!ペナントレース」の中でもっとも気に入った部分である、チームエディットモードについて、少し詳しく紹介しておくぞ。

このチームエディットモードを使えば、自分の好きな名前をチーム名にできるのじゃ。もちろん選手全員の名前も自分の好きなように付けられるぞ。

入力できるデータの項目は、バッターは打率、ホームラン数、右打ち、左打ち、走力。ピッチャーは防御率、スタミナ、右投げ、左投げ、フォーク、カーブ、シュート、球速、となっておる。

これらのデータは、はじめに与えられる一定のポイントを各選手に割りふっていかなければならないのじゃ。じゃから、皆同じ条件でチーム作りをせねばならんので、チームの作り方がそのまま試合に反映されるといってもいいじゃろう。

もちろん何チームも作ることができるそうじゃから、プロ野球のチームを作ったり、走力を中心にしたチーム、すごいピッチャーがいるワンマンチーム、クリーンナップがとてつもない破壊力を持っているチームなど、いろいろなチームを作って、自分のチームのライバルにしておくのじゃ。そうすれば、自分の一番好きな選手が野球マンガの主人公になったようで、より感情移入できること請け合いじゃ。

ぜひ、自分だけのチームを作って楽しんでもらいたいものじゃ。

（文／超越ジイサン(62)）

TEAM EDIT
TEAM NAME BEEPERS

	NAME	LR	AVG	HR	RUN
BA			.000	0	0
			2900	200	130

NAME	LR	SPD	ERA	STM	C	S	F
		0	0	0	0	0	0
		560	480	200	30	30	30

これがチームエディットモードじゃ。ポイントをうまくふり分けることじゃ。

パロディウス

歴史をふりかえるコナミ

コナミといえばパワーアップ。コナミといえばモアイ。コナミといえばSCC……。という感じで、コナミのイメ

KONAMI PRESENTS
PARODIUS
～タコは地球を救う～
このゲーム
あんまし マジメに
せんほうがええて。

ージはすでにゲーム界に定着した感がある。

そして、そういうコナミの歴史をふりかえるかのように、MSX-U（ほかほか瓦版参照）、コナミ大百科が出版され、ゲームではファミコンで「コナミのワイワイワールド」が発売されている。

この「パロディウス」もそんな最近のコナミの路線を感じさせるゲームだ。

タコは地球を救う?

名前からもわかるように、このゲームは「グラディウス(2)」のパロディだ。

内容は、夢プログラマー「タコ」が、宿敵「バグ」を倒してゆくというシューティングゲーム。プレイヤーは、5種類（タコ、ペンギン、ゴエモン、ポポロン、ビッグバイパー）のなかから1つを選択できるのだ。

当然のごとくパワーアップカプセルも各キャラクターに対応して、タコチョウチン、サカナ、コバン、ルーク、パワーカプセルと変わる。他にも秘密のパワーアップが隠されているぞ。

ステージは全部で6つあり、

●1ステージ……氷河の星

わては、バグだけは　のこしたらあかんのや。
時としてバグは、どないなもんよりも
つろう、悲しい。
せやかて、バグこそが
あたらしい　プログラミングを
食いつぶしてしまいよんねんから。
タコの日記より

デモ画面。一目でグラ2のパロディとわかる。

●2ステージ……勝負星

●3ステージ……うる星

●4ステージ……迷菓の星

●5ステージ……妖星

●6ステージ……夢の小惑星

となっている。コナミのことだからエクストラステージ（優凍星とか小林亜星とか）があるかもしれない。

モアイと対決！　よく見るとミサイルに足がはえている。

どのステージも、ギャグ度、難度ともかなりのもの。笑いながらハマれるぞ!?

待て、来月号！

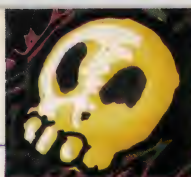
画面を見てもらえばわかると思うけど、デモがグラ2のパロディだったり、巨大ペンギンが登場したり（なんだかラビオ・レプ○みたい）、けっこう楽しめそうだ。

そのうえSCC搭載（必要RAM16K）っていうから、けっこうリキの入ったシューティングになりそうな予感。

来月号で紹介するからおっ楽しみに！（今月も夜逃げしないですんでよかったなあ。ホッ）

（文／TAKE ON！）

ペンギン親子の対決？　フ○ンタジ○ゾ○ンみたいだね。

敵母艦とじゃんけんをするなんてキテるなあ……。

リバイバー

MSX2に転生?

遥かなる世界ハロウディーン。ここには2つの対立する神がある。天神の主神アーディス。それと邪神界のサダリアーンである。アーディスは、大邪神サダリアーンの野望を阻止せんとして、魔導師のタンダライトに命じ、転生しているかつての勇者をこの世界へ呼び寄せた。それが「リバイバー」である。

キミは勇者の生まれ変わり「タカ」(藤木貴明)となって、サダリアーンの野望を打ち砕くことができるか?

というわけで「リバイバー」がMSX2に転生したのだ。

きれいな移植

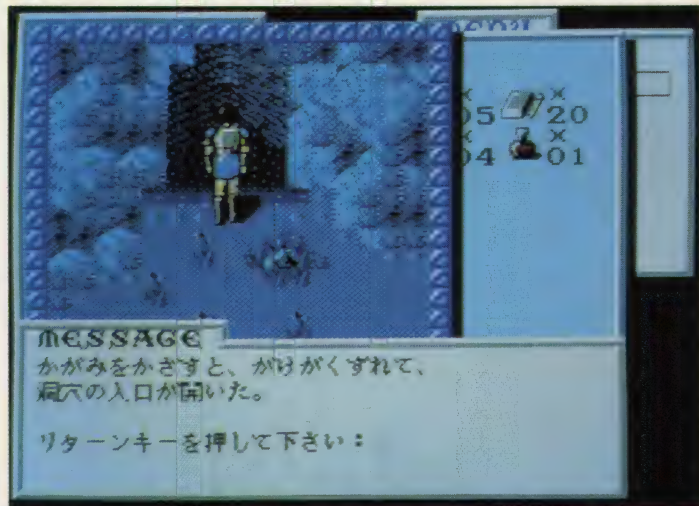
このゲームはアドベンチャーなんだけど、紙芝居式のタイプではなく、スクロールするマップ画面を6等身(くらい)のキャラクターがトコトコ歩き回るというスタイルになっている。

マップ上では滝の近くにいると水がザーザー流れる音が聞こえたり、カジ屋からカチカチと音がしたりと、なかなかリアル。さらに疑似リアルタイムで腹は減るわ、夜になると真っ暗になるわで、異世界を旅している雰囲気がよく出ているのだ。

さらにさらにスゴイのが、「スクリーン・レイアウトの設定」を変える機能が付いているってこと。マルチウインドーの位置やサイズを好きなようにレイアウトすることができる。

画面を見たかぎりでは、88版と見分けがつかないくらい、よーくできているぞ。

リアルタイムの問題

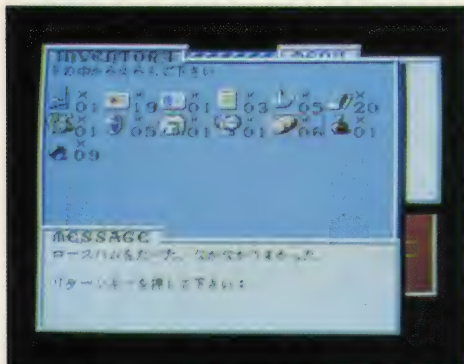
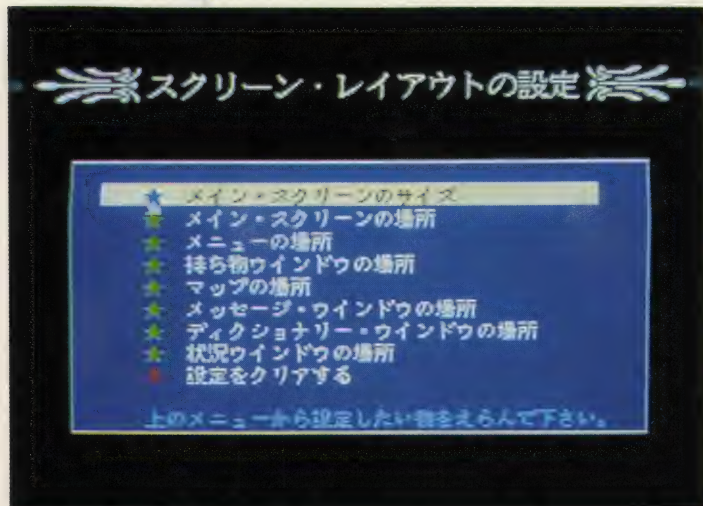
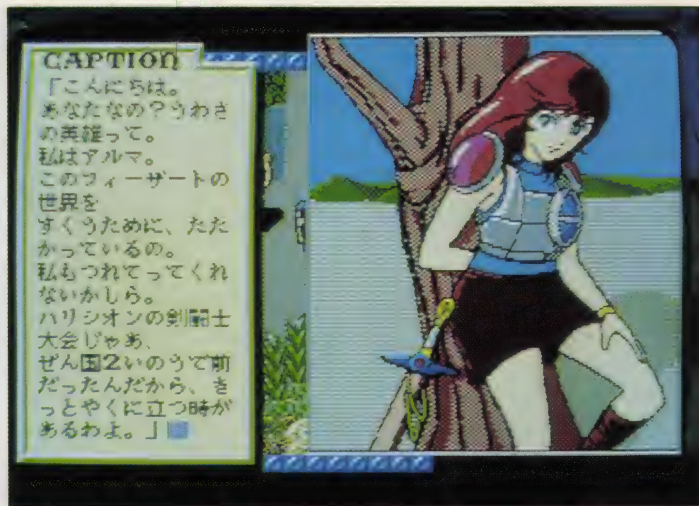
MSX2版はとってもキレイに移植されているんだけど、ちょっとイライラさせられるところがある。それは、マップ上を少し動いたりするだけで(通行人のデータを読みこむために)ディスクのガーガー音を聞かなければならない点だ。他にも人に話しかけたり、ウインドーを開けるたびに読み込むのはちょっと忍耐が必要かな? という気がした。

キャラクターがリアルなので冒険している感じがする。

さらにこのゲーム、たとえば夜まで何もすることがなくなってしまったりすると、その間の疑似リアルタイムがすごくじれったい。放っておいて夜がくるのをお茶でも飲んで待っていたら、キャラクターが餓死してしまうこともある。おまけにものがアドベンチャーだから、詰まってしまうと本当にイライラしてしまうのだ。忙しい現代人にはつらいものがあるね。

こういう細かい表現が楽しいのだ

気長に楽しめば異世界の生活感が感じられるかもしれないけど。

内容については、たけじゅんが去年の12月号で88版の徹底研究をやっているので、参考にしてほしい。

(文/TAKE ON!)

こういう機能もちゃんとついてる。いたれりつくせりなのだが……。

アルマはカワイ子ちゃんだけど、お酒を飲ませるとたいへんだよ。

F15ストライクイーグル

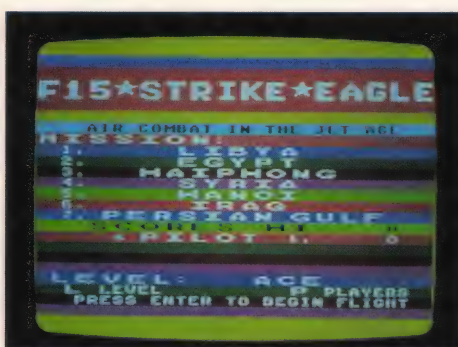
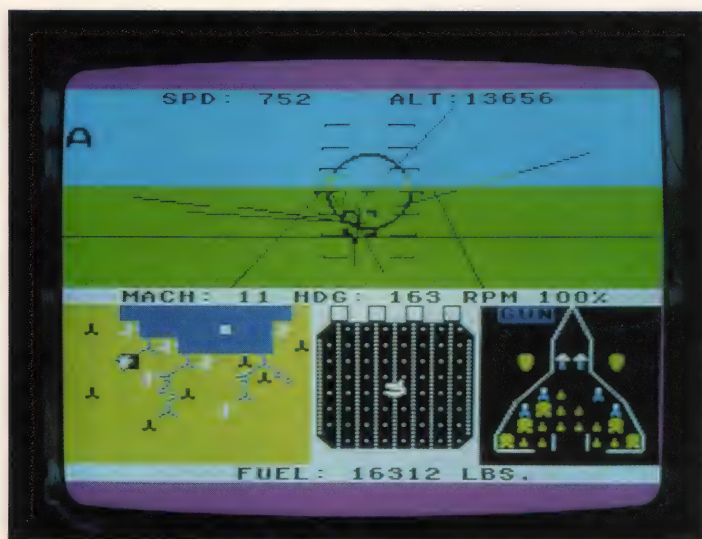
鳥人野球

MSXからMSX2に主流が移り、見た目キレイなソフトが増えてきたけど、絵を細かくするばかりじゃなくて、CPUにも思いっきり計算させてあげなくっちゃやだわ。

というわけで、シミュレーションソフト「F15ストライクイーグル」を紹介しよう。「ストライクイーグル」といっても鳥が野球をやっているのではないぞ（誰がそんなカン違いするんだ）。超音速ジェット戦闘機のシミュレーションなのだ。

バルカン砲で敵機撃墜！　絵がイマイチ貧弱なのは想像力でカバー。

敵機をロックオン！　HUDから重要な情報を読み取ることが大切。

具が多い？

このソフトは、全天候対応、空中戦闘および地上攻撃用のハイテク戦闘機F15の性能から武器、情報システムまで忠実にシミュレートしたものなのだ。

画面にはHUD（ヘッド・アップ・ディスプレイ。ハド〇〇ではない）、HSD（平面状況表示ディスプレイ。地上マップだね）、REWD（レーダー電子戦闘表示ディスプレイ。機体の周りの空中と地上の標的の表示）、WSD（使用可能な武器が表示される）が映し出され、「戦闘機のコックピットってこんなに複雑なのー？」って感じ。

画面に表示されるこれらの情報を読み取りながら、7種類の任務を遂行するのだ。レーダーに発見されないように低空飛行で敵のエリアに進入したり、基地を爆撃したり、敵戦闘機と空中戦をしたり、と盛りだくさんの内容だ。1機の戦闘機でこれだけのことをやってしまうというのは、冷静に考えると本当に恐ろしいことだね。

想像でカバー？

これと似たソフトで思い出されるのは、セガ等にも移植された「F16ファイティングファルコン」だが、あれよりも数段複雑なものになっている。その代わり、効果音が貧弱だったり、敵戦闘機が3角形だったりと、見た目つまらなくなったところもある。そこはキミのイマジネーションでカバーしよう。

レベルも4段階あるし、マニュアルもブ厚いので、初心者でも空気力学から勉強できちゃう密度の濃いソフトだ。

（文／TAKE ON！）

お待たせしましたMSX2版「上海」

こんな見出ししかつけようがないなあ。でも、上海くらいたくさんの機種に移植されたソフトもないか（そういえばセガではまだだったな）。そういう点では、家庭向けパソコンのスタンダード機種MSXに、今ごろ上海が移植されるのは遅いくらいだともいえる。

ドラゴン配列（牌の積み方）もきれいだし、マウスも使えるからまずまずの移植といえる。ディスクを持ってる人はハマってちょーだい。

ドラゴン配列も見なれた画面になった。

ピカピカピカッ！　とあっぱれ画面だよ。

FILE BEEP PEOPLE

遠藤雅伸のランダムトーク【3】

レーシングドライバー奥脇絵里

遠藤さんがデザインした「ファミリーサーキット」もう、プレイしたかな？　ゲーム中のデータに登場する元ミス・ユニバース日本代表の奥脇絵里さんにインタビュー。

モンテカルロに行ったんだけど走れなかったんです

遠藤　とりあえずレース歴を教えてください。

奥脇　'85年の6月に日産のマーチレースでデビューしました。その後は、グループAです。グループAというのは、見た目は、街の中を走っている車とほとんど変わらない車なんですけど、中身はもちろん改造してあって、日本のツーリングカーのレースの中では最高峰のレースです。去年は、星野一義さんも参加してました。おととしは、RJ[2]っていう屋根のないレーシングカーに乗りましたが事故を起こして去年は、レースに出れませんでした。

　でも、去年の9月にモンテカルロラリーに行きました。これは、モナコ王室主催のお金持ちの集まるラリーなんです。私は、'60年代のベンツで出るはずだったんですが、出発地点まで運んできた人がオーバーヒートさせちゃって、スタートできなくなっちゃったんです(笑)。

遠　レースを始めるきっかけは、なんだったんですか?

奥　女性ドライバーって、一姫[3]二トラとよくバカにされますよね。それがしゃくで運転がうまくなりたいナと思っていました。それと弟がとても車が好きで、たまたまいっしょにレースを見に行ってやる気になっちゃったんです。普通の女の子だと、マシンの音がいやだって思うらしいんですけど、私の場合はとても心地よく聴こえて……(笑)。

奥脇絵里おくわきえり
1962年11月15日、東京生れ。'82年度ミス・ユニバース日本代表。その後、'85年6月にレーサーとしてデビュー。日本て数少ない女性レーサーだ。

ゲームデータに奥脇さんを入れたんです

遠　今度、僕は「ファミリーサーキット」っていうレースゲームを作ったんです。

奥　友達が、予約して買ったんですけど、Aクラスにおくわきっていうレーサーが出てきたよって教えてくれたんです。なんだかとてもうれしくなっちゃって(笑)。

遠　ゲームでは、星野さんや松本さん[4]といっしょに走ってるんです。車体の色とかの資料がなかったんで、とりあえずピンクと白にしときました。

　今回のゲームも容量の関係でいろいろ制約があったし、レースとか車の好きな連中からずいぶん文句が出たんですよ。

　車のゲームって、昔からいろいろあるんですよ。ドライブゲームっていうのかな。ハンドルを操作して道に沿って走るだけというヤツ……。それが、最近になってやっと他の車と競り合うレースゲームになってきたというところなんです。レースは、好きでよく見に行くんですが、僕は、臆病だから、自分では走らない。せいぜいカートに乗るぐらいですね。じゃあ、ちょっとファミリーサーキットをやってみましょうか……。

奥　私、ファミコンやったことないんです。だいじょうぶかな……。

　――この間、遠藤さんのゲームの説明と奥脇さんのファミリーサーキットのプレイが続く――。

遠　さすが、はじめてにしては、ウマイですね。でもやっぱり、アクセル戻しませんね(笑)。

奥　イヤーッ、おもしろいですね!!　ほんとにいろいろなことができて。

遠　みょうな凝り方してますか

ら(笑)。

やっぱり、事故って……

遠　レースで怖い目にあってるでしょう?

奥　車を転ばしちゃったこともありますけど……。

遠　車をひっくり返しちゃうって、そりゃたいへんじゃない!?

奥　そのときは、なぜかぜんぜん怖くなかったんですよね。前を走っている人に一生懸命ついていったんです。事故を起こしたのは、高速コーナーだったんですけど、高速コーナーっていうのはマシンの性能じゃなくて度胸だっていうのがあって(笑)、根性なら負けないと思ってなんとか"イケるっ"と思った瞬間すべっちゃって……。

遠　グループAの車じゃないでしょうね。

奥　ミラージュです。ミラージュは、今まであまりひっくり返らない車だったんで驚いちゃった。

　夏なんで、スーツの衿を止めてなくてダラっと開けていたらフロントガラスの破片がみんな中へ入ってきちゃって、救急車で病院へ運ばれてから衿に掃除機を差し込まれてバーッとガラスを吸い取られたんです(笑)。ひどかった……。

　その2週間後に筑波の5時間耐久をひかえていたんですけど"やっぱり出るな"といわれてしまって……。

遠　体調の悪いときは、耐久レースはやめておいたほうがいいですよ(笑)。

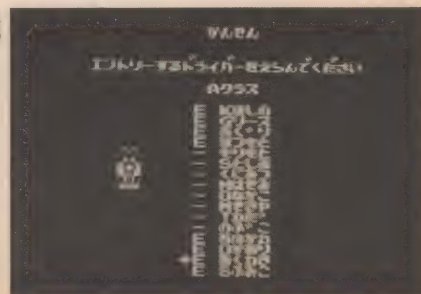
奥　耐久が好きなもんで……。

遠　僕もじつは、耐久が好きなんですよ(笑)。なんともいえないのは、後半になってもワンミスでアウトでしょ。あの緊張感がなんともいえない。

奥　スプリントだとワーッと盛り上がって自分だけ熱くなっておしまいなんだけど、耐久のように、タイヤ交換とかいろいろなかけひきでチーム全体で盛り上がる雰囲気が好きなんです。

けっこういろんな体験してるんです

遠　ところで、今年のレースの予定は?

奥　とりあえずないんです。いいかげんに出場して負けるんだったら出ないほうがいいと思っているし……。名前ばかり先走って実力がともなわないっていわれがちだから実力をつけて、勝つために出たいと思ってます。

遠　そうですね。せっかくスパ(サーキット名)へ行っても予選で落ちるのは、情けないもの。鮎川さんみたいにたまに出場して表彰台に上がるっていう感覚のほうがいい。早く復帰して成績あげてくださいよ。

奥　この世界もなかなか新人が出ていくのが難しい世界なんですよ。実力があったとしてもスポンサーを見つけるのがたいへんだったりしてね。

　私なんかは、最初の1年は、とてもめぐまれていました。元ミス・ユニバースの話題だけで、ポッと出てきて成績なんかどうなるかわからないのにスポンサーが車も全部用意してくれてチームもちゃんと組んであった。

　レベルの高い車だったから成績もそこそこ残せたし、とてもヌクヌクした状態だったんです。でも、ふっ切れなくて、そのチームを抜けたんです。それからは、ほんとにゼロからの出発で

奥脇さんのマシンも、このとうり入っている。

した。友達と組んでスポンサー探しもやったし……。車も、グループAのが買えなくてたまたまRJの車に乗らないかということで、自信なかったけどとにかく乗ってみたんです。

それまでは、サーキットで車を壊しても何日かすればキレイに直ってる。そういうもんだと思っていたんです。

ですが、あるとき午前の予選で完全に私のミスなんですけどクラッシュしちゃった。午後の予選に出られない。ほんとうに悔しかった。ワークスのいいチームだったら考えられないことなんですけど、プライベートなチームが多かったから「僕んとこの車に乗れよ」なんて言われたり、メカニックがみんな集まってきてくれてガムテープでフロントの部分を直してくれたんです。一番後ろからスタートしたんですが、11位に入れて……。あのときは、ものすごく感激しました。

けっこう、いろいろな体験をしてきたから、事故で恐い思いをしたときにもやめなかったんだと思います。いろんな思いをして、やっと芸能人じゃないみたいに思ってもらって……。

遠 僕は、あまり元ミス・ユニバースって感じじゃなく、走ってるとこを見てましたけど……。

奥 私ももちろんそうなんですけど、一部じゃやっぱり元ミスを利用してるって思われているようで……。

遠 でも、利用できるものは、利用していいんですよ。やっとこのごろそう思えるようになってきたの。

僕も、過去にゼビウスという作品を作って、いつまでもその作品を背負っているようでイヤでイヤでしかたがなかった。でもそれは、それとして次に新しい世界を作っていけばいいんだから。

「利用できるんだったら利用すればいい」って、YMOの細野さんに言われたの。

「いまだに僕なんか、YMOの細野です」と言ってるってね。そのほうが、通りがいいんだって(笑)。

スポンサー逃げないかなー

奥 レースやってると、もうなりふりかまわず髪振り乱してるでしょ。スポンサーに逃げられるかなあって思ってるんです。

遠 スポンサーは、なんにしても大切ですよ(笑)。スポンサーを満足させるのもレースやってる人の力のうちだと思いますよ。スポンサーを探すのが苦しいとかいって、結果が残せないのならその人に力がなかったってことですよね。ところで好きなレーサーっています?

奥 マンセル[5]かな。

遠 僕も大好き！ 苦しい車で闘って、けっこういい成績を残してきた人ですからね。たぶんもうチャンピオンになることはないと思うけど、勝つと泣くでしょ、オイオイって。あれがとても自然に見えて……。

というわけで、最後に一言……。

奥 レースやってて、恐さっていうのは必ずあるんですけど、私の場合、それと表裏の関係で行っちゃえっ、試しちゃえっていう気持ちがあるんですね。

雨のレースなんかで、普通怖いっていう状況があるけど、私の場合、雨のレースが好きなんです(笑)。みんな、アクセル緩めるでしょ。だからレースのときは、雨降ってくれるとうれしい(笑)。

1. **星野一義** 1947年、静岡県出身。'69年にレースデビューして以来、F2や富士グランドチャンピオンシリーズで活躍するベテラン。
2. **RJ** マツダのロータリーエンジンを積んだ2シートのレーシングカー。筑波と富士のサーキットでレースが行われている。
3. **一姫ニトラ** 一般のドライバーが道を走ってるとき、恐怖の的となる存在のこと。ようするに、女性ドライバーとトラックのことです。
4. **松本恵二** キャビンのCMで、おなじみの人。1949年、京都出身。'70年にレースデビューの後、F2やグラドチャンピオンシリーズで活躍中。
5. **ナイジェル・マンセル** 1954年、イギリス生まれ。ウイリアムズ・ホンダに乗るF-1ドライバー。よく事故るが世界のトップグループをいくレーサーだ。

マニアル浜口のTVゲーム進化論【3】

高速でスクロールするハング・オンの画面処理。その元祖はじつはナムコのポールポジションにあった、という推理から出発したTVゲーム進化論。先月はエンデューロレーサーの画面処理の話を中心に、アウトランまでの進化について説明してきた。さて、今月は。

文／浜口勇
イラスト／石黒茂

体感ビデオゲームの新しい流れ アフターバーナーの秘密を探る

強力なスプライトで背景を動かす

ゲームセンターで今、人気の高い体感ゲームといえばアフターバーナーがある。今月はこのゲームにスポットを当てていこう。

アフターバーナーのウリはなんといってもそのスピード感にある。F-14が飛び回るときのあの背景の変化はとにかくすごい。そして、アフターバーナーIIではスペースハリアーなどに比べゲーム性もずっと高くなった（スペースハリアーは単に画面の中をグルグル回っていれば先に進めたからね）。

ところで、このアフターバーナーが今までの体感ゲームと比べてどのくらいすごいかというのを示すため、僕の独断と偏見で大型きょう体ゲーム系列図というのを作ってみた（図1）。

ここではセガ以外のゲームも取り上げているけれど、なかでも運のないのがタツミで、ここの技術はセガをしのぐものがあるのに、セガの陰に隠れてしまっていまひとつ躍進できないでいるようだ。

まあ、そんなことはさておき、この図を眺めてみるとアフターバーナーが端へ飛び出していることに気づくだろう。これは、アフターバーナーがいかに異色のゲームであるかを表している（ただし、今後主流になる可能性は大）。

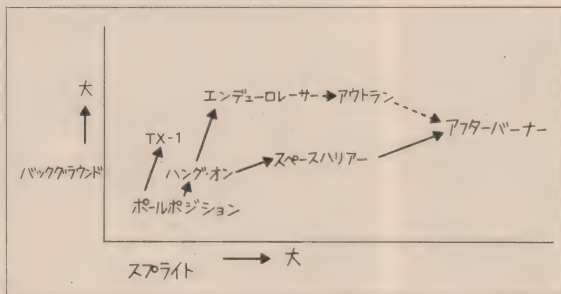



図1　大型きょう体の系列

今までの疑似3Dゲームというのは前回までで説明したように、バックグラウンドの画面に細工をすることによって3Dに見えるように工夫してきた。しかし、アフターバーナーでは、「エイ、めんどくさい！」とばかりに、そういった努力をほとんどしなくなってしまった（ほんとうはしているんだけど、ソフトウェアではなくハードウェアでやっているみたいだ）。

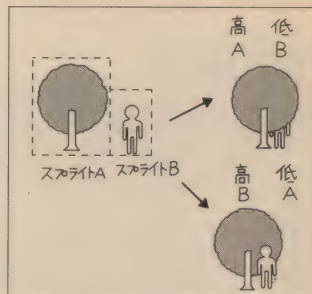
では、バックグラウンドの細工なしでどうやって地面の動きや地形を表しているかというと、拡大、縮小、回転が可能なスプライトを地面全体を覆いつくすほど使って、その個々の動きの流れによって地面を表しているのだ。

えっ、よくわからない？

地形というのは地面がむき出しということはあまりないよね。木が生えていたり、街があったりして、これらのもので覆われているのが普通だ。だからこうした木や建物をスプライトを使って1つずつ置いていくことによって地形を表そうというわけだ。

このとき、遠くにあるものは近くにあるものによって隠されるので、スプライトの優先順位（図2）を調整して、遠くのもの

FILE BEEP TECHNOLOGY

図2　優先順位の高低

ほど表示の優先順位が低くなるように作ってやらなければならない。

　また、遠くのものが小さく、近くのものが大きく見えるというのは、スプライトの縮小と拡大を使い、地面を傾けるときはスプライトを回転させることによって表せばよい。

　ただし、一度に使えるスプライトの数には制限があるから地平線の彼方までスプライトが続いているわけではない。だから画面の地平線付近を見ていると、新しいスプライトがつぎつぎに生まれてくるのがわかるはずだ。

　これはどういう仕組みなのかというと（ここからはあくまで想像だよ）、アフターバーナーの画面というのは図3のように普通のスクロールシューティングゲームのマップみたいに考えられるのではないかな。つまり画面が縦にスクロールして、地上物などがどんどん表示されていくタイプのゲームだね。

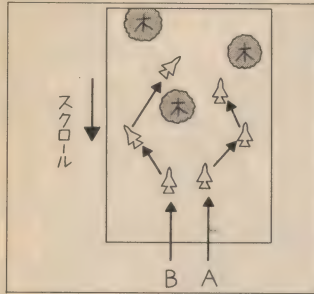



図3　画面

　とはいっても、普通のシューティングゲームでは真上から見おろす構図になっているけど、アフターバーナーは地平線方向を向いた構図になっている。しかし、こうした違いというのも、表示する場所を計算するだけならそんなに難しくないのだ。

　つまりソフトウェア側から見れば本質的にはどちらの場合も同じように考えていけるのだ。画面に登場する地上物や敵をどんどん表示していき、下から消えた（手前に流れ去った）ものはどんどん消去してスプライトをやりくりしていけばいい。

　ところで、アフターバーナーは普通のシューティングゲームと違って、スプライトが画面に登場するラインが少し斜めに設定してあるのではないかな。だから横1列に並んだ木や岩が表示されるとき、ボコボコと順番に表示されていくのだ。まあ、横1列同時にドカッと出てくると、なお気持ち悪そうだけどね。

　そういうことで、F-14の動きというのも、突き詰めれば普通のシューティングゲームと同じと言うことができる。図3のAの動きはするけどBの動きはできない。つまりゼビウス（ドラスピのほうが適切だと思うけど）はできても、ボスコニアンはできない。もし、Bの動きをするゲームが出たら、またこのコーナーで紹介するよ。

図形の倍率変更と回転の仕組み

　では、これから拡大や縮小、回転の仕組みについて少し考えてみよう。前回までの話（バックグラウンドのライン単位スクロール）と違うのは、すべてハードウェアで行われることだ。僕の専門はソフトだし、ここではハードウェアのロジックを紹介できるわけではないので、あくまで基本的な考え方ということで聞いてほしい。

　まず、拡大、縮小だが、これは画面に表示する画素を増やしたり間引いたりすればいいんだ。これはソフト的にはかんたんな方法があるので、ハード的にもそういった類の方法を使っていると思う。

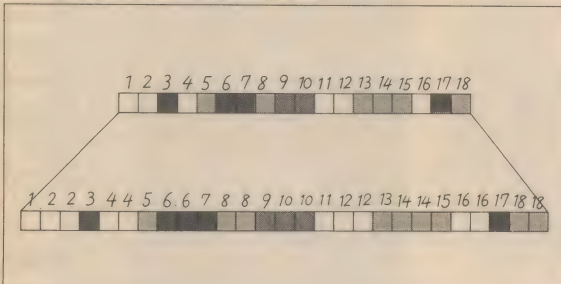



図4　拡大

　ここでは簡略化するために横一ラインに話を絞って考えよう。あるラインを1・5倍に拡大すると図4のようになる。逆に縮小するには間引けばいい。これらはいたってかんたん。

　しかし、回転になると頭がかなり腐る。いい資料がないかと見回してみたのだが、参考になるようなものがなかったので、ここでは可能性として考えられる線をいってみよう。

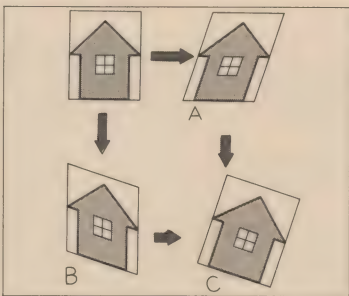



図5　回転

　まず、図5を見てほしい。家の絵を横にずらしたのがAで、縦にずらしたのがBだ。これを組み合わせるとCのように一見回転したように見える。ただ、これでは縦横の比率が狂ってくるので、正しくなるようにあらかじめ調整しておく。

　実際のビデオゲームでもこうした変形を繰り返すことによって回転させていると考えられるものがある。こうすれば、回転のためにわざわざまじめに計算する必要もなく、かんたんに回転ができる。ビデオゲームというのは「らしく」見えればいいわけで、正確である必要はないのだ。

　ところで、この拡大、縮小、回転の機能をじっくり見ようと、僕もアフターバーナーをやったのだけど、速すぎてわけがわからない！

　そこで、こうしたものに興味がある人に適当なゲームを紹介しよう。コナミのA-JAXだ。

　このゲームは普通の縦スクロールシューティングゲームの合間に、「これが拡大、縮小、回転機能だあ！」とばかりにじっくりと見せてくれるのでためになる。

　A-JAXの回転や拡大はとてもきれいで、アフターバーナーよりも優れているのではないか、というくらいだ（ただし、比べたくてもアフターバーナーは速すぎてよくわからない）。

　とまあ、今回はアフターバーナーを取り上げてみたのだが、ハードウェアの機能によって成り立っている部分が多いだけに、持てあましてしまったみたいだ。ソフトウェアから見ると拡大、縮小、回転ができるスプライトがたくさん使える、という事実があるだけで、あまりハードの中身までは見えてこないものなのだ。

　ということで、次回は体感ゲームの最終回として、新作サンダーブレードと大型きょう体ゲームの今後の可能性について考えていこう。

サウンドクラブ'88【3】
ドラゴンクエストIII収録現場から

先日「すぎやま こういち 交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ 」のレコーディングが行われた。その様子を取材しようとビクター青山スタジオへ出かけていった冨田丈は、そこで幸運にもすぎやまこういち先生にインタビューすることができた。今月はそのとき取材した話を紹介しよう。

文／冨田丈
イラスト／嶋岡誠一郎

前人気も沸騰しきっているドラゴンクエストIII。そのオーケストラ版のレコードがアポロン音楽工業からもうすぐ発売されます。その収録が行われるという情報を聞き、私もさっそく出かけていきました。演奏はNHK交響楽団、指揮はすぎやまこういち先生というのも魅力的です。何しろアニメファンでもある私は、「伝説巨神イデオン」というアニメの音楽を聞いて以来すぎやま先生の大ファンになってしまったのです。

意気揚々とやって来たビクター青山スタジオ

青山スタジオのロビーを入り受付を済ませ、収録が行われるスタジオへ行こうとエレベーターの前に立ったとき、ちょうどそのドアが開いたのです。開いたドアから出てきたのはなんとすぎやま先生！ このあまりに唐突なできごとに私は一瞬あ然。不意を突かれてしまいました。

それからしばらく収録が行われる301スタジオの前で待っていると、すぎやまこういち先生が取材陣のために30分ほど時間を割いてくださるという説明がありました。さっそく1階の談話室に降りて行くと、私のほかにもいくつかの雑誌の人が来ていました。私がBEEPのライターだと自己紹介したら、開口一番「ああ、BEEPのサウンドクラブは毎月見せていただいてますよ」とのお言葉。げげえっ！ 私の記事が毎月すぎやま先生に読まれていたとは！ 嬉しいやら恥ずかしいやら、予期せぬ答えにまた不意を突かれた私でした……。

それにしても大ファンであるすぎやま先生が目の前にいるとなると、日頃、舞台度胸のいい私もさすがに上がりまくってしまい、お恥ずかしい話ですが足の震えが止まらなかったのです（いやー、こんなにあがったのは久しぶりでしたね！）。

すぎやまこういち　　3月7日発売

交響組曲ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

（CD、LP 3,000円／CT 2,800円・全曲譜面、解説書、ロゴ・ステッカー付き）・アポロン音楽工業

【演奏】NHK交響楽団／コンサートマスター　徳永二男
【指揮】すぎやまこういち
【曲目】
SIDE A　NHK交響楽団版
1. 序章(仮タイトル)
2. 王宮のロンド
3. 世界をまわる（街～ジパング～ピラミッド～村）
4. 冒険の旅
5. 海を越えて
6. 戦闘のテーマ

SIDE B　ゲーム版
1. ゲームオリジナルサウンドストーリー（ダイジェスト版）

今までのようなワイルドな感じはなく、全体的にスマートで美しいメロディーラインの作品です。とくに、オーケストラ版の「冒険の旅」「戦闘のテーマ」は、ほとんど映画音楽を聞いているような気になります。また、今回登場するジパングの曲もなかなかのもの。

FILE BEEP GAME SOUND

というわけでインタビューは始まった

――すぎやま先生はドラマなどのBGMを作っておられるので、それらの音楽とゲーム音楽との関連性について話していただけますか。

(す)「今までのゲーム音楽はいかにもゲームらしい音楽がついてましたけど、僕はそれをひっくり返してみてドラマのようなゲーム音楽を作ってみたいんです。目指すところはゲーム音楽の革命なのかもしれないけど……。そしてRPGというのも1つのドラマだと思うんです。だから僕はドラマのBGMもゲーム音楽も同じように作ってますよ」

ここですぎやま先生は映画音楽を例にあげて説明してくれた。昔、無声映画の時代には弁士がいて、前にはバンドがいて乱闘シーンではいつも「天国と地獄」がかかるという感じだったけど、エーゼンシュタインやプロコフィエフから映画音楽に1つの革命が起きた。当初はそれらを聞いて「映画音楽らしくないじゃないか」という声も上がったけど、今では映画音楽というれっきとしたジャンルが確立された。ゲーム音楽というのは今、そのような過渡期にあるのではないかとおっしゃっていた。

(す)「ちょっとしたきっかけから僕もこの仕事に飛びこんだわけですけど、今ゲーム音楽のパイオニアとしてやっているのは、とても嬉しく、こんなにやりがいのある仕事はないという感じです」

――実際にゲームサウンドクリエイターとしてどこまでやられているんでしょうか?

(す)「僕はデモテープを作って、それがOKとなったらミュージックプログラマーの方に打ちこんでもらっています」

つまり、作曲家と演奏家の関係のように、曲を作るのは作曲家、その曲をいかにしてよくするか、どう表現するかは演奏家の仕事で、それはそのままミュージックプログラマーに通じるとのことです。

(す)「だからこれからは作曲家とミュージックプログラマーのよいコンビとか、ミュージックプログラマーのスターというのが出てこなくちゃいけないと思いますね」

――ファミコンやパソコンのゲームに限らず、ゲームはお好きというすぎやま先生。では、いわゆるゲーセンのゲームについてはどう思われてます?

(す)「もう、むろんもいいとこどっこいで(笑)、ブロックくずしの時代からずっとやってますよ。なかでも入れこんでやったのはインベーダーね。それからヘッドオン、パックマン、スクランブル……」

すぎやま先生はディープスキャンが好きで、ついにきょう体ごと買ってしまったそうです。それがきっかけとなって、今では多くのゲーム基板のコレクションをしているスゴイゲームおじさんなんです。(うーん。あのすぎやま先生がゲーセンで額に汗をにじませて、ゲームをやっている姿というのもなかなか想像しにくい!)

――最後に、ハードの発達にともなってこれからのゲーム音楽はどうなるのでしょう。

(す)「確かに音色がよくなったり、たくさんの音が出せるようになれば作曲家も楽になる。だけど、基本的には僕はなんにも変わらないと思うんですよ。おもしろくないメロディーをよい音色でやっても結局はおもしろくない。逆にPSGしか使っていなくても、それがよいメロディーだったらおもしろいと思うわけですよ。それと、そのハードに振り回されやすいというのはあると思いますね」

すぎやま先生は、レコードがモノラルの時代からステレオの時代に移る過程で、そのもの珍しさのために音をわざわざ左右に振ったりして、「これがステレオだ!」と言わんばかりの曲が氾濫し、肝心の音楽が忘れ去られてしまったという話をしてくれました。

(す)「だから(ゲーム音楽で)よいものができたといって人に誉められたとしても、もしかしたらそれはテクノロジーの勝利であって作曲者の手柄じゃないかもしれない。もちろんそれはそれで作曲者とミュージックプログラマーとの関係としては良いことだけどね。そのあたりに注意を払ってやっていく必要があると思いますね」

というわけでインタビューは終わりました。すぎやま先生は私の質問にも気さくに答えてくれ、とても雄弁で思っていたとおりとてもすばらしい方でした。

その後、「ドラゴンクエストIII」の収録のため、スタジオ入りされ、私もその様子を見せていただきました。なにしろ交響楽の録音風景というのははじめてで、興味がありましたから。

スタジオで私が聞いた曲の中には、ラダトーム城のテーマが入っていたのでゲームでももしかするとこれが関係してくるのでしょうか? とにかくアルバムとゲームの発売が楽しみです。

R-TYPE IREM GAME MUSIC

1月25日発売(LP、CT 2,200円/CD 2,800円・楽譜、曲解説書付き・アルファレコード)

【曲目】
- R-TYPE
- 快傑ヤンチャ丸
- 妖獣伝
- ムーン・パトロール
- キックル・キューブル
- LODE RUNNER(4シリーズ)
- Mr. HELIの大冒険

このLPでは「R-TYPE」を大きく扱っているけど、この曲の後に入っている「快傑ヤンチャ丸」や「キックル・キューブル」など、コミカルミュージックのほうがおもしろかったりする。なつかしの「LODE RUNNER」シリーズに感動!

午前零時のネットワーカー【3】

おしゃべりするのが最先端!?

By ターミナル人間YAS

なんていう返事が、数日後書かれることがある。顔も全然見たことがない人から反応があるっていうのは、何か不思議なオモシロサがあるんだよね。

今回話すこのCHAT（チャット）は、パソコン通信独得のオモシロさをリアルタイムで体験できちゃうんだぜ！

コラッ！おしゃべりなさい！

チャットという単語を辞書でみると、おしゃべり、雑談などと書いてある。まさにその名のとおり、パソコンを使っておしゃべりをしてしまおうというわけだ。

学校でおしゃべりしてると、当然しかられるよね。ところがチャットコーナーでは、そのおしゃべりが逆に大歓迎。ま、当たり前か。

で、何がかなしゅうてチャットなぞやるんだろうという問題にぶつかるんだが、答は1つ。

CHATコーナーを利用すると、いろんな話が聞けて、オモシロイぞ。

冒頭でも話した「不思議なオモシロさ」がそうなんだ。

見ず知らずの人と話をするのは、変な言い方だけどなぜか気分がいい。パソコンを通じてだとそれがとくにわかるんだ。

たとえば、街で全然知らない人にいきなり「ちょっとお話ししませんか？」なんていっても相手にされないばかりか、へたすると狂人扱いされ、警察がかけつけるという可能性もある。

パソコン通信のなかではまったく逆。「チャットしようよ」とひと声かければ喜んでキミのボードにアクセスしてくるんだ。

また、相手になる人が全然自分とちがう世界の人だったりすることがよくあることもオモシロみの1つだ。かといって、4次元の人間などと会話をするって意味じゃないぞ。

エイリアンの書き込みをみつけたぞ。MSXだから半角しか出ないんだよね。

たとえば、相手の人がソフトハウスやライターの、いわゆるギョーカイ人だったり、初心者だったり、ハッカーだったり、宇宙人だったり（SHOTANのことだよ）、どっかの職人さんだったりと、とにかく相手がだれだかわからない。

こ・れ・が・とってもオモシロイのだ！　ちがう世界の人だったらそっち方面の話が聞けてとても勉強になるし、趣味が合えばもちろん盛り上がるんだよね。

これがまた多人数だとスゴイ、スゴイ。とくに最近のネットは回線数が多いところがふえてきているので、5人6人でチャットなんてことも平気でできるぞ。

あと、多人数でやっててよくあることなんだけど、ある文に意見しようと思って書きだしたら、自分のキー入力が遅すぎて、文を入れ終わったころには話題が変わっていた、なんてこともある。

これをやっちゃうと、ミョー

CHATってNan?Da

行ってきたぞぉー、年末コンサート。セガとナムコ、両方見てきたんだけど、それはそれはスゴイ迫力！　ミュージックをかじりはじめのボクにとって、とても勉強になったよ。

迫力ついでに、ファイナルラップのつなぎも衝動買いしちゃったよ。'88もやるんだったら行きたいなぁ。

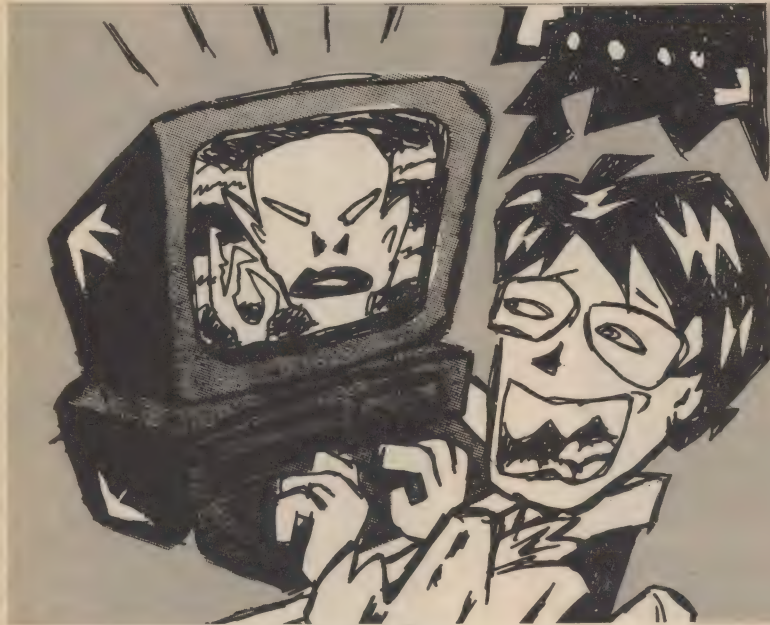
LAOX3126 YAS

パソコン通信を始めてから、ボクはこういった感じの書きこみをよくするんだ。すると、

ボクもアフターバーナーパニック行きました。でも人が多すぎて、結局3階から見てたんです。それにしてもギターの人がオモシロかった。セガってあゆう人がいるんだ。

LAOX＊＊＊ALIEN

FILE BEEP
NETWORK GAME

にむなしい気分になるんだけど、それもまた一興。

パブリックドメインで、プログラムをもらったところ。ゲームだってあるぞ。

ネットも進歩してる

最近ネットもだんだん親切になってきているんだよね。1つチャットに関した例をあげると、「今アクセスしている人にメッセージが送れる」なんてのがあるぞ。

たとえば、キミがボードをながめたりしているときに、いきなり「チャットしてるんだけど、キミもこない?」といった感じで割りこんでくるとかね。

誘われたらよほどのことがないかぎり、顔を出そう。CHATルームに入ると、みんないっせいに、「HELLO」とか、「こんにちは」とあいさつしてくれるぞ。言うまでもないことだけど、これは1つのマナーだよね。いくらおしゃべりするからといっても、自分の好き勝手にやっていいかというとそうでもない。

こちらがチャットしているときに誰か新しい人が入ってきたら、あいさつの言葉をかわすのはチャットをするうえでの当然のルール。

これは最低限守らないと、相手はムッとしてしまうぞ。ほかに常識的なことは守ること。

チャットして意見をかわすのはおおいに結構。でも、調子にのって相手に不快感をあたえないようにね。あくまでもチャットは楽しむためのものなんだから。

というわけで、今回はチャットについて話してみたが、今回話したのはチャットのオモシロサのホンの一部。興味を持った人はゼヒ一度やってみてほしいな。チャットのとりこになってしまうかもね(Dr.KILLは、すでになっているそうだ)。

ネットワーク豆知識①
パブリックドメイン

パソコン通信をオモシロクするものの1つに、パブリックドメインというサービスがある。

通信をやっていれば一度は耳にしたことがあると思うけど、キミはもう利用したことがあるかな?

このパブリックドメインというのは、個人またはメーカーが開発したソフトを、ユーザーが自分のパソコンにダウンロードして取りこむ、ということなんだ。

アップされているプログラムはネットによって違ってくるが、ホストプログラム、ユーティリティー、ミュージックプログラム、そしてキミの大好きなゲームなど、多種多様だ。

また、パブリックドメインサービスは、有料化されているネットのほうがしっかりしていて、定期的に新しいプログラムがアップされるなど、サービスがいき届いている。プログラムの質も高く、「これでこそ有料!」といえるものが多い。

㊥センセに見せてもらったんだけど、㊥が加入しているネットにはあの「上海」がデモ版ではあるが(1パターンしかできないけど)、アップされているんだ。

㊥「さすがMACのネットは、一味違うぜ!」

ところで、最近はパブリックドメインコーナーにアップされているプログラムを使ってゲーム大会が行われるというところもあり、盛り上がりを見せている。わくらくだね。

もちろんユーザーがそのコーナーにアップロードすることも可能だ。

ご自慢のプログラムができたら、ためらわずアップしてみよう。そのプログラムについての感想やアドバイスなどの返事がかえってくるかもしれないよ。

また、音楽マニアには、なんとMIDIデータを提供してくれるなんてところもあるんだ。

なかにはプロが作ったものまであるというから、ちょっと見逃せないね。

来月は「ネットワークゲーム」を紹介してみたいと思っているから、乞うご期待!

NETによっては、こんなサービスもあるぞ。アレ? 17位には雅の大好きな……。

FILE BEEP OVER SEA

最新・地球ソフトウェア報告［3］

文／桃園隆夫
協力／パイナップル
☎03・294・6502

TEST DRIVE テストドライブ

アコレイド
アミーガ、C64 128
8000円

アコレイド社というと「HARD BALL」や「MEAN 18」など、美しいグラフィックをふんだんに使ったゲームをリリースしてきたことで、アメリカンパソコンユーザー諸君には馴染み深いソフトハウスだ。そのアコレイド社から、アミーガとC64／128用にニューゲームがリリースされたので紹介しよう。

シンプルで、いい雰囲気を出しているタイトル画面だ。

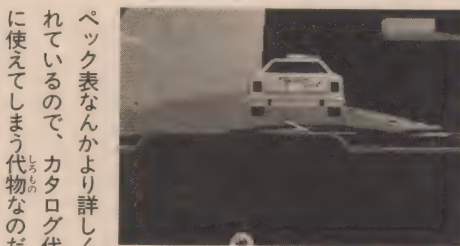
タイトルは「TEST DRIVE」。車のシミュレーションといった感じのゲームだ。車大好き人間や、これから免許を取ろうと計画中の人には完全にのめりこんでしまう楽しいできなのだ。

ゲームをスタートする前に、プレイヤーは5種類用意されている車の中から自分の乗る1台を選ぶのだが、これがカーマニアだったら涙ものの名車ばかりなので、1台だけ選ぶとなると困ってしまうのだ。

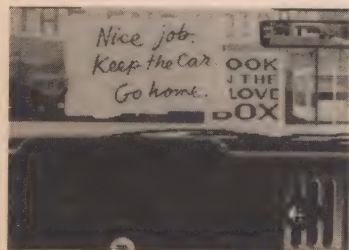
リストアップされている車は、「PORSHE 911 TURBO」、「FERRARI TESTAROSSA」、「LOTUS TURBO ESPRIT」、「LAMBORGHINI COUNTACH」（日本ではカウンタックと呼ばれているが、この車が生まれたイタリアやアメリカではクンタッシュと呼ばれている）、そして「CHEVY CORVETTE」。どれも1度は乗ってみたい車たちだ。

そして、これらの車を選ぶセレクト画面では、1台1台の詳しいデータが車の絵といっしょに表示される。これがまた、そのへんの車雑誌に乗っているスペック表なんかより詳しく書かれているので、カタログ代わりに使えてしまう代物なのだ。

途中には、チェックポイントのかわりにガソリンスタンドがある。

さて、車を選んだらゲームスタート。走るコースは、箱根のターンパイクを思わせる、いわゆる山道だ。プレイヤーはちょうど運転席に座って前方を見るかたちになっていて、画面には少し大きめのステアリングと各種計器類もある。このステアリングと計器類は各車ごとに用意されていて、本物に忠実に描かれているのがいい。同時にその車のオーナー気分も味わえてしまうのも楽しいぞ。

スピードオーバーで、パトカーに停車を命じられてしまった。

車の運転にはジョイスティックを使う。ボタンを押しながらスティックを前後に倒すとシフトアップ・ダウン、スティックだけを前に倒せばアクセルオンだ。

さらに、ポリスのスピード取り締りレーダー探知機まで備え付けられている。これが反応しても無視してスピードを出し続けていると（55マイル＝80キロ以上）パトカーに追いかけられる。捕まると違反切符を切られるが、パトカーをぶっちぎって逃げることもできるのだ。ただし、ドライビングテクニックを磨いておかないと事故ってしまうだろうから、なるべく安全運転を心がけましょう。

無事ゴールできると、メモのようなメッセージが……。

GEE BEE AIR RALLY ジー・ビー・エア・ラリー

アクティビジョン
アミーガ、C64 128
8000円

「上海」で人気を博したアクティビジョン社からのニューソフトは、F1レースの飛行機版といった感じのゲームだ。ゲームをロードして最初に現れるタイトルは、映画「華麗なる飛行機野郎」を思わせるレトロ感覚のおしゃれなグラフィックだ。

ゲーム内容はいたってシンプル。決められた時間内に自機をゴールインさせるというものだ。プレイヤーは前方に見える黄色の飛行機を、画面下方にある計器類を見ながらジョイスティックでコントロールするのだ。画面をカラーでお見せできないのが残念だけれども、全体にパステル調の色が使われていて、何か可愛らしい感じのグラフィックになっている。

古きよき時代といった感じのタイトルだね。

ゲームには直接関係ないけど、パイロットはこんなオッサンなのだ。

飛行するコースは、カーレーシングゲームのように直線あり、S字コーナーありと、新感覚のフライトを楽しめるようになっている。

普通この手のゲームは自機をうまく飛ばすのが楽しみなわけだが、このARでは墜落させるのも楽しみの1つなのだ。墜落時に現れるアニメーションが抱腹絶倒ものなので、このゲームがパイナップルに入荷したときは、一時はいかに早くゴールインさせるかよりも、どうやったら早く飛行機を墜落させられるかを競うユーザーばかりで困ったもんだ。

空中戦をしているわけじゃない。あくまでレースゲームだぞ！

アニメーションは各面によって違うが、まず、かなりのデカキャラがパラシュートで空から降りてくる。そして、ある面ではブタ小屋の中へ、またある面では色っぽい女性の足元に降りてくるのだ。

墜落したときに出る絵を見ることも、このゲームの楽しみの1つだ。

このARは、大きく3つのレベルに分けられていて、その各レベルにまたいくつかのレベルがある。1つのレベルは4面からなっていて、4面目は決められた数の風船を割るとクリアできるボーナスゲームになっている。これが意外にむずかしいぞ。

では4面目をクリアすると表彰式がある。このシーンは、レベルが上がるごとにだんだんと豪華になっていくのがまたいい。

IMPACT! インパクト

ASL
アミーガ
8000円

タイトーのゲーム、あのアルカノイドがアミーガ用に移植されたということは先月号のこのページで紹介した。今度は、イギリスのASLという新鋭のソフトハウスから、そのアルカノイドのコンパチ（失礼！）ゲームがリリースされた。

内容はアルカノイドだけど、楽しい工夫が凝らされている。

ゲームの内容は、アルカノイドと瓜二つだが、さすが後発のゲームだけあって、各面にいろいろな工夫がみられる。

面数はなんと84面まであってユーザー自身のオリジナル面を作成するためのコンストラクション機能も備わっている、超お買い得版アルカノイドといった感じだ。

右下のアイコンで、どの技が使えるか一目でわかるのが便利。

写真を見ていただくとわかると思うが、画面右下に9個のアイコンがあり、これが9つの技を表している。あるブロックを消したとき、そこから落ちてくるキャラクターを1個拾うごとに使える技が変化するのだ。たとえば、このキャラクターを2個拾うと、ラケット(?)が磁気を帯びて球をすい寄せるのだ。

このへんの機能はアルカノイドにもあったけど、現在どの技が使えるのかを、アイコンによって確認できるのがいいね。

つまり、このインパクトは、アルカノイドI&IIをさらにバージョンアップしたものなのだ。でも、インパクトがいいか、アルカノイドがいいか、どちらもそれなりに楽しくプレイできるので、ボクには判断できないのです。

アミーガのLOGO

では最後に、アミーガのロゴマークが新しくなったのでお知らせしよう。

新しいロゴは、映画のタイトル画面などでよく使われそうなパーンといった感じがする。500、2000のリリースで新しいユーザー層を獲得したアミーガは、これから迎えようとしている32ビット時代にも力強く生き残るというコモドール社の決意のシンボルでもあるのだ。

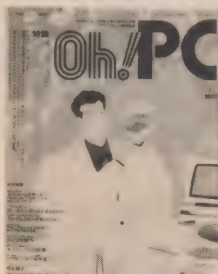
旧 AMIGA

新 COMMODORE AMIGA™

SOFT BANK

日本ソフトバンクの雑誌 好評発売中！

Oh!PC

月刊　2月号　500円

特集:書く・創る・送る〈2〉 Desktop Publishing

PART 1：スキャンする、書く、描く　DTP　WORK SHOP
PART 2：卓上出版からの発想 2
PART 3：表現ツールを使い分ける
PART 4：近々未来、高品質日本語処理の時代へ
PART 5：ページプリンタテストシリーズNo. 1

第2特集:88パーティー

通信、メモリエディタ、グラフィックツール、ゲーム

カラーレポート　UNIXフェア'87
新作ソフトオーバービュー　Z's STAFF-KD VA／Ninja 2 &Shogun 2／PRES BOX
好評連載　Who's Who／ソフトを評論する／How to Cほか

月刊　2月号　540円

特集:グラフィック画像の冒険

X1/turboＣＧアニメーションフィルムの制作/X1カラーイメージツール写楽/MZ-2500 QUICK PAINT／X68000フラクタルワールド
THE SOUTOUCH SPECIAL
X68000ソフトウェアの傾向と対策
4096色、ＦＭ音楽をフルサポート
NEW Z-BASIC詳報
オブジェクト指向のゲームプログラミング
〝Classm〟によるプログラミング
X68000あなたの知らない世界
辞書構造の解析／ワードパワーの移植
S-OS全機種共通システム
シューティングゲームELFES
LIVE in 88
Music Dataグラディウス2

月刊　2月号　540円

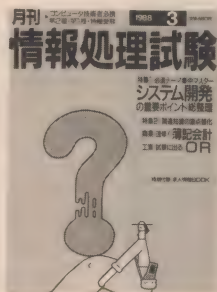
特集Ⅰ:オーダーメイドのBASIC

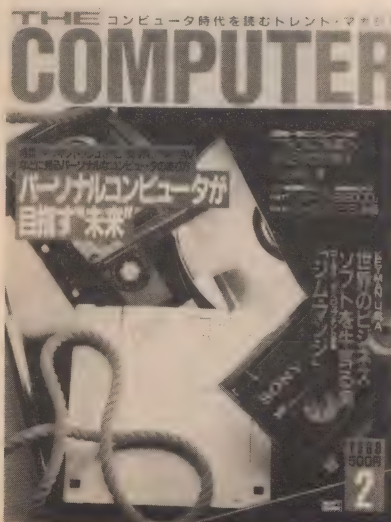
やはり！　拡張 BASIC なのだっ!!／拡張 BASIC はこんなとき便利！／ハマッちゃイケナイ!!　拡張 BASIC／F-BASIC解体全書〈出張版〉

特集Ⅱ:今宵はワンマンオーケストラ2

音楽プログラム集「Cosmic Air Way」、「独眼竜政宗のテーマ」、「マリオネット」、「時をかける少女」ほか
Ｏｈ！FMオリジナル音色データ
HGFMDATA
オリジナル音色をデータ文に
SOUND SET PROGRAM
ＯＳ-9プロセス間通信が簡単にできる
ネームドパイプ　6809版
浮動小数点演算加速カードの製作（後）
5周年記念特大プレゼント

月刊 情報処理試験

3月号　580円

▶特集 1／必須テーマ集中マスター
システム開発の重要ポイント総整理
情報処理システム／システムのライフサイクル／要求分析／システム設計／プログラム開発／設置・移行・運用・維持
▶特集 2／関連知識の重点強化
［商業］速修！簿記会計
簿記の基礎知識／簿記の手順／取引の仕訳／決算整理
［工業］試験に出るＯＲ
日程計画法（ＰＥＲＴ)/シミュレーション/線形計画法(ＬＰ)
▶カラー受験ゼミ／メディカルエレクトロニクス
▶ザ・プロジェクト／最短時間経路検索システム――ＶＡＬ研究所
▶プログラム言語への招待／日本語プログラム言語
学習講座
受験のためのハードウェア基礎／受験のためのソフトウェア基礎／１種必須コンピュータの知識／関連知識征服ゼミ数学・工業・商業／受験に役立つコンピュータ英語／徹底マスター流れ図・１種プログラム設計／合格必修ゼミＣＡＳＬ・ＦＯＲＴＲＡＮ・ＣＯＢＯＬ

そのほか、受験に役立つ記事が盛りだくさん！

THE COMPUTER

コンピュータ時代を読むトレンド・マガジン

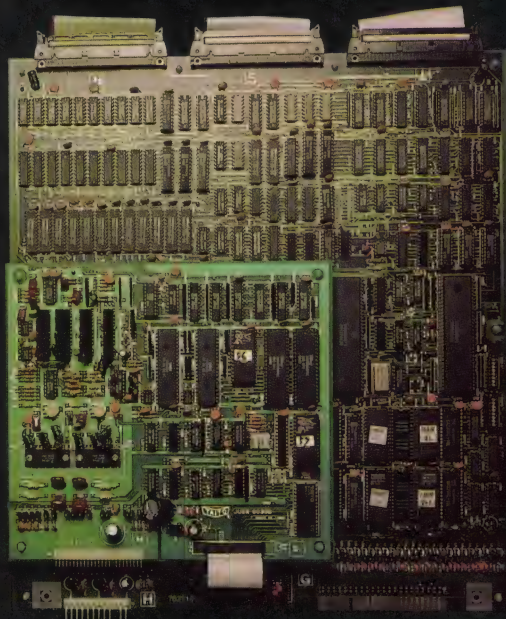
月刊　2月号　500円

特集 NEC、富士通、シャープほか、徹底取材

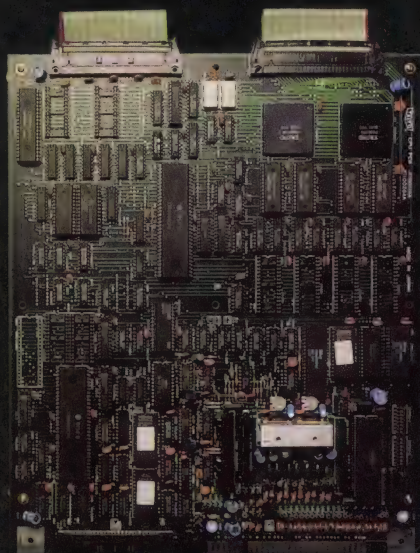
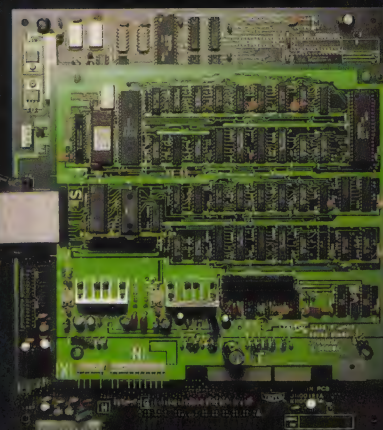
パーソナルコンピュータが目指す"未来"

●ジャパニーズ・パソコンの源流をつくった男たち●引き継ぐものたちの戦略●世界の潮流はいま

KEYMAN U.S.A.
世界のビジネスソフトを牛耳る男
ロータス・ディベロップメント会長「ジム・マンジ」
田原総一朗のコンピュータルポ
〝ＴＲＯＮ〟で制覇へあと２年の仕掛け
東大助教授　坂村　健
ヒット商品開発ストーリー
part 1　5年先を見つめる「シャープXシリーズ」
part 2　世界のナンバー１に駆けのぼった「ロータス1-2-3」

シリーズ
●NEWS
●事件の中の著作権
●TREND WATCHING
●ハイテク考現学
●ＢＢＳ自由自在セミナー
●ハードウェア階層の構図
●情報ネットワーク
●電子文具操縦マニュアル
●コンピュータ時評
●トーク縦横無尽

めきめきタイトー特集だい

⬆ダライアス

アルカノイド以降というのが正しいかどうか知らないが、最近のタイトーは絶好調だ。ラスタンサーガ、奇々怪界、ダライアス、バブルボブル、レインボーアイランド、オペレーションウルフ……と枚挙に暇がない。おまけにファミコンでは、ミネルバトンなんて出しちゃうし、MSXにも力が入ってきている。一体、この好調の原因はなんだろう？その秘密を探ってみよう。

⬆オペレーションウルフ

⬆ビッグイベント

⬆奇々怪界

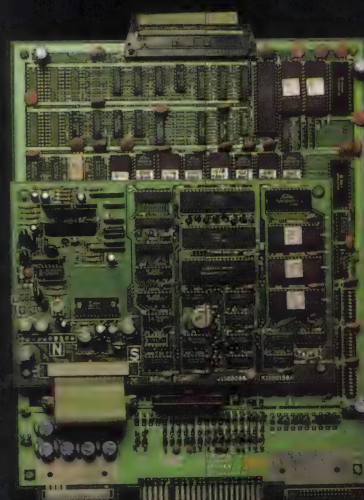
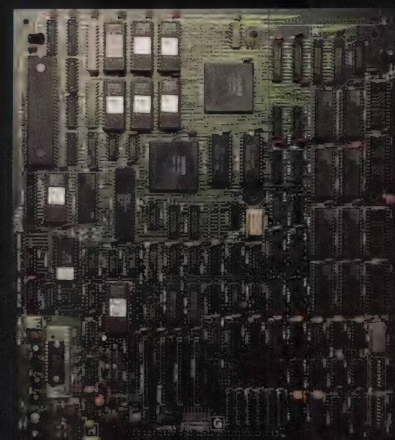
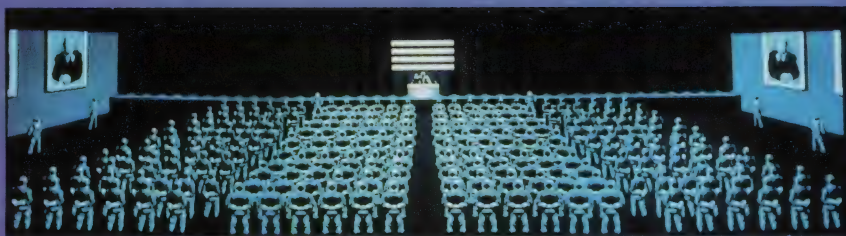
⬆フルスロットル

⬆ラスタンサーガ

THE NINJA WARRIORS

3画面きょう体第2弾 ニンジャウォーリアーズ肉迫レポート

●タイトー ●文／SUPER SKULL SHOTAN°・I

横に長ーいゲーム画面といえばダライアス。そのきょう体を使った新しいゲームがもうすぐ登場する。タイトルどおり忍者がテーマのゲームなんだけど、その迫力はダライアス以上。見かけも内容もどっちもスケールがデッカーイ！

↑デモ画面。ダライアスでは演説があったのですが。

↑プレイヤーのライフ（エネルギー）がなくなると爆発！

つ、ついに出るのだ！　何がってぇ？　決まってんじゃない！　ダライアスきょう体第2弾、ニンジャウォーリアーズ（THE NINJA WARRIORS）さ。その名のとおり忍者が3画面の中をところ狭しと暴れまくる痛快アクションなのだ!!

ストーリー

1993年。かつて栄華を誇ったこの大国は、危機に直面していた。魔王バングラーがその邪悪な魔力により、独裁的な政治を行うようになってからというもの、人人の意識は洗脳され、社会は荒廃してしまった。

そこで革命派のリーダーマルクは、バングラーを暗殺するため、2体のキラーマシン、「くの一」と「ニンジャ」を完成させた。

なぬ!?ニンジャはサイボーグ!?

2人同時プレイ可能で、1Pは「くの一」（赤）、2Pは「ニンジャ」（青）を操るんだけど、2Pだけでもゲームは可能ですよん（といらんことを書くやつ）。

コンパネはダライアス同様8方向レバー+2つのボタン。レバーは下でしゃがみ、斜め下でしゃがみ歩き、上でジャンプする。ボタンは内側が苦無。これはプレイヤーの持っている短刀で強い。また、このボタンを押しっぱなしにすると苦無で敵の弾を跳ね返すこともできる。さらにその状態で斜めジャンプするとバク宙までやってくれるぞ。これを使うと敵の攻撃に当たりにくいので上手に使おうね。

そしてもう1つのボタンは手裏剣だ。これは飛び道具なんだけど、

↑キャンキャンと鳴く忍犬。こら、TAKE ON！うけねらうなっつーの。

↑右上から暗忍者が……。倒すと手裏剣5発プレゼント!

↓くの一の顔がはがれるとこうなる。おまんら、許さんぜよ! 還うって!

↑忍者の顔の皮がはがれて、ガイコツに。これはマカ[illegible]じゃない。

数に限りがある(1ラウンド30発、敵忍者を倒すと5発増える)ので、ボスなどの強敵に使おう。なお残った手裏剣はラウンドクリアのときボーナス得点になるよ。

このゲームはダメージ制で、体力は敵の体当たりをくらうと少しずつ、敵の攻撃にやられるとドドーッと減っていき、体力がなくなるとゲームオーバー!(ただし、10秒以内にコインを投入すればコンティニュー可能)。体力を増やすにはラウンドクリアしかないので、荒っぽいプレイは許されない(ラウンドクリアすれば残った体力がボーナスに加算され、体力は完全に回復する)。

さて、ストーリーにもあるように、この忍者はタフなサイボーグなのだ。しかし敵の火炎攻撃をモロにくらうと皮膚がはがれ落ちてしまう。すると不気味なサイボーグの姿が見えてしまうんだ。そしてこの部分に再度攻撃をくらうと受けるダメージは2倍になるから気をつけよう(はがれ落ちた部分は死ぬまで修復は利かないのだ)。

こういった細かいところまでよくできているゲームなんだ。とくに「くの一」の顔がはがれ落ち、鉄仮面もどきになるところなどは必見!

まずは小手調べ!

・ラウンド1

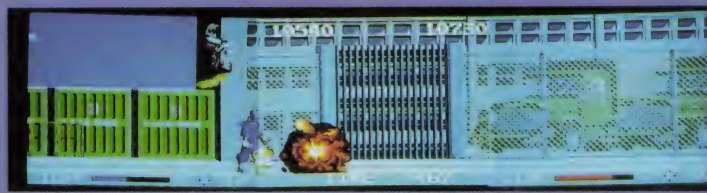
さあ、軽快なBGM(編S氏は○○じょんが節と言っている)に乗ってゲームスタートだ。ラウンド1ということでここはまだやさしい。一番最初に出てくるナイフ兵は、ときどきしゃがんで攻撃してくる。そのときはこっちもすかさずしゃがみながら攻撃しよう。

その後すぐにライフル兵がドギューン(この音がリアル!)と弾を撃ってくるのだが、卑怯なことにこいつらは両側から出てきて挟み打ちしてくる。でもって、こっちがモタモタしてると、仲間をたくさん呼んできてなぶり殺しにされてしまうんだ。だから早期退治を心がけよう。

少し進むとコマンダーと薄暗い色のアーミーが出てくる。コマンダーは攻撃はしてこないんだけど、じっと見ているとなかなか芸が細かい。トランシーバーで通信したり、手を大きく振って「退却だ!」などと叫んだり、本物の人間みた

↑コマンダーが何やらやっているけど、こっちには関係ないもんね。近寄るやつは斬る!

↑忍者の手裏剣を腕のカーテンで止める土グモ。おーい、くの一、逃げるなよー!

↑ラウンド1のボス、くの一はご覧のとおり煙の中から現れるのだ。

↑戦車の大砲をものの見事にくらってしまったニンジャ。ここはくの一のようにジャンプしてかわそう。

↓ほとんどボロボロの状態。はっきり言ってつらいです。

いな動きだ。そしてこのコマンダーが逃げると、いっしょにいた大多数の敵も逃げていってくれるんだ。それから薄暗い色のアーミーは苦無で2回斬らないと倒せない。

そしてラウンド1の最強ザコ、土グモの登場（フローガなんて言ってるヤツはだれだ！　えーっ？一撃だって!?）。こいつはメカ触手……じゃなかった、鉄の爪で狙ってくるので注意。ここはジャンプして後ろに回り、苦無でやっつけよう。爪で守っているときは何やってもムダだぞーっ！

その後ランチャー兵が出てきて放物線を描いて飛ぶ弾を撃ってくる。当たると痛いので早めに倒しておこう。こいつも2人ペアで両側から来る。挟まれないように。

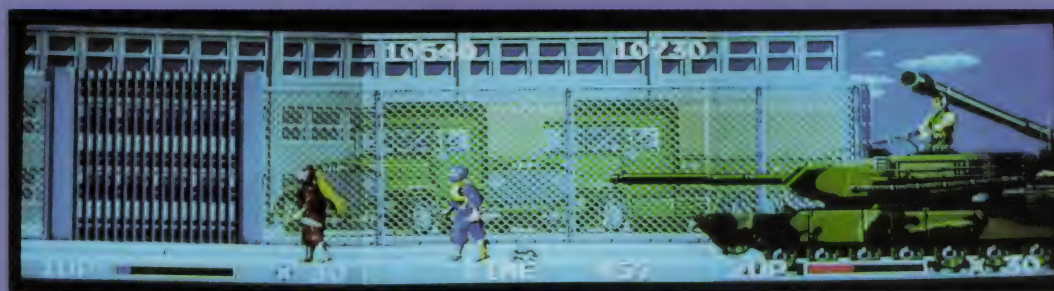
それからナイフ兵とライフル兵の攻撃は楽勝！　でも、あまり気を抜いてると突然「ドギューン！」と弾丸が飛んでくる。これはガレージの中にいるスナイパーの仕業。気をつけよう。

そして、1ラウンドの最後にはなんと、刀をブンブン振り回しスキを見て手裏剣を投げてくる「くの一」が登場。これは1Pのコピーではなく敵ボスなのだ。ここはジャンプしたところを見計らって苦無で攻撃。くれぐれも刀の連続攻撃のえじきとならないよう注意しよう。

なお、こいつは一定のダメージを与えたまま一定時間倒さないでいると、けむり玉を投げて逃げてしまう。もしキミが腕のいいプレイヤーだというなら、ここは逃がさないでほしいね。

・ラウンド2

ここは軍の施設内だ。強敵がゾロゾロ出てくるので気合いを入れていこう。敵兵もパワーアップしているぞ。たとえばライフル兵がしゃがんで攻撃してきたり、ナイフ兵が跳び蹴りしてきたりするのだ。だからラウンド1の調子でやろうものならどんどんダメージをくらっちゃうぞ。

また、犬が飛びかかってくることがあるのでしゃがんで倒そう。それにしてもこの犬を倒したときの鳴き声（キャキャキャキャーン）は、とてもリアルでボクは気に入

↑機関銃をドカッと撃ってくるやつ。手裏剣でやっつけろ！

↑建物の陰からライフルで襲いかかるスナイパー。おや、あのメッセージは何だ？

↑3画面を上回るジェット戦闘機をバックに死んだくの一。ボロボロボロ……。

↑強敵火炎忍者登場／ 火には触れないようにね。

っているんだ（どうやって作ったんでしょうね?）。

さて中盤になると、このゲームで最大（長さは1・5画面分くらい）かつラウンド2最強の敵キャラ、戦車の登場だ!! といってもはじめは画面内に登場しない。まず、大砲がドカーンと飛んでくるのでジャンプでかわそう。

そして、戦車が画面内に入ってくると今度はマシンガンをダダダダダーッと撃ってくる。これもジャンプでよけよう。攻略はこの戦車の操縦者を倒せばいいんだ（残念ながら戦車の破壊はできない）。そこで戦車から乗り出すところを狙って、敵弾の間合いを見計らいながらジャンプ＋手裏剣を使う。これがうまくできなかったら、今度は戦車の反対側へ回りこんで（このとき砲塔に触れなければダメージはくわないよ）攻撃しよう。

その後火炎忍者が現れるのだ。いきなりワープをしたり火炎を吐いたりでもうたいへん。この火炎に当たるとダメージは大きいので要注意！ 着地してくるときが狙い目だ。苦無でたたきのめしてやろうぜ。

このラウンドにはもう1度戦車が現れるので、同じ要領でやっつけよう。これでラウンドクリアできる。

恐怖！アイアンアーム

・ラウンド3

ここは軍の倉庫だ。敵軍隊の数もハンパじゃない。ここには新しいフィーチャーとして階段がある。階段の前でレバーを上にすると、昇っていけるんだけど、途中にはしゃがんで行かなければ通れないところがあるんだ。ところが敵アーミーはそこを通り抜けられなくて、しかたなく引き返してしまう。はじめて見たときなんだか情けなくって、思わず笑ってしまった！

↑戦車の砲塔は回転してくる。足をひっかけられるなよ／

それにしてもラウンド3には強敵が多い。だからあまりまともに張り合わないほうがいいと思うよ。といっても、ワープして目の前に現れるヤツもいるからそうかんたんには先へ進めないけどね。

しばらく進むと強敵、アイアンアームが出現する。なんたらの挽歌のキャラと同名だけど、強さは段違い！ 鎖ガマの攻撃が異常に

↑こんでれどんとこどっどん、と落ちてゆく忍者。なさけねーの／

↑こんなにたくさんの戦車が――。LOVE & PEACE(!?)。

↑上でウロチョロしとる連中を横目で見つつ、下へ降りる2人であった。

↓ここを通過するときは敵の攻撃を受けない。まったくマヌケなやつらだこと。

キツイ。なんてったってこの攻撃を5発もくらうとどんなにパワーがあってもやられてしまう。こいつに関して、うまい攻略パターンはボクもまだ発見していないんだ。

というわけで、今回はここまで。これより先はまた来月詳しくやっていきたい。でも、少しだけ紹介しちゃおうか。

ラウンド4はビル街。しかも夜景だ。ここでは戦車や「くの一」といったキャラがバシバシ出てくる。ラウンド5は地下道。バットやムササビといった空中の敵が多い。そして、ラウンド6はいよいよバングラー邸へ乗りこむんだ。強敵ロボット3FVOがキミを待ち構えているぞ。はたしてキミは、諸悪の王バングラーを倒すことができるか！

やったね！タイトー

とにかくスゴイ！って言うのがボクの感想だ。前作ダライアスではどちらかと言うとキャラクターがちまちましていて、画面の大きさに負けているところがあったけど、このゲームではキャラクターが大きい！しかも大きいだけじゃなく、キャラクターの細かな動きまでもちゃーんと作られているんだ。敵キャラにしてもとっても人間味がある！ナイフ兵のキョロキョロするところを見て、同行したTAKE ON！は思わずうるうるとウロコが256枚落ちてしまったぞ。

背景のグラフィックだってとってもセンスがいいよ。倉庫の非常灯などとてもリアルだ。とくにラウンド4の夜景などは最高なんだけど、今回載せられないんだよねー、残念。

そして、見逃せないのがサウンド。これもハッキリ言ってスゴイ。まあ、ここでとやかく言うより付録のソノシートを聞いてちょーだい。耳からウロコが6万5千536枚取れること間違いなしさ！

さらにダライアスのきょう体ということでヘッドホン端子、ボディソニックも健在だ。今回の取材ではダライアスの試作きょう体を使ったので体験できなかったけど、きっとゲームを盛り上げてくれると思うよ。

とにかく、ゲーセンに登場するのが楽しみだ。

↑こんなところでステージ1のボス、くの一が出てくる。ダメージをくらわないように

↑ボスのアイアンアームははっきり言って強ーい！　どーやったら無傷で倒せるの？

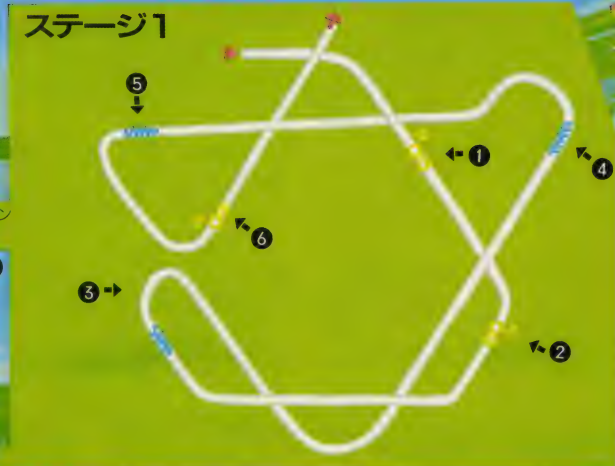
一度でいいから最終面(エンディング) フルスロットル究極攻略法

フルスロットル

ビデオゲーム
文／氷水芋吉
協力／(芋)兄

(芋)兄の協力を得て氷水芋吉がお送りする、"一番楽だと思われるコースで最終面を見よう"講座。友だちを横に置いて、各ポイントの攻略法を叫んでもらおう！ すぐに行けるようになっちゃうよ。

ステージ1

スピード落とせ／（いーかげんなコメント／）

問答無用でローギアに入れろ///

最初のコーナーの後、少し下りぎみになるところでニトロを2連発（スピード命／ のN・マンセル派のキミは、事故覚悟で3連発の最高速チャレンジをしてもよい）。どうしてもスピードを落とさなければならない場所は2ヵ所だけだが、後のほうのS字は前項のハンドル操作を心がければ、そんなにスピードを落とさなくてもよい。

急カーブ// 逆ステアを使え//

連続で2発目のニトロだっ／

ニトロを使え／ スイッチ連射で2発目も／

S字だ／ 2つ目のコーナーに注意／

岩山横をニトロ／ キマると気持ちE／

ハイギアに入れろ// それからニトロだ//

このステージが、フルスロットル全面を通じていちばん難しいところだと言えるだろう。右のコースは道路の起伏が激しくてハンドル操作がしにくいから、左を選ぶのが無難。難所は、橋の手前のコーナー。ここでは必ずローギアに入れること。
岩山が見えるところでドリフト走行がきまると、カ・イ・カ・ン。

ニトロを使い使れ／（わかってるって／）

ニトロ／ 左側// トンネル抜けたら雪国

合い言葉はWFO(ワイドフルオープン)

タイトー初の体感レースゲーム、フルスロットル。フルスロットルというのは、日本語に直すと「アクセル全開」という意味だ（おいおい、アクセルのどこが日本語だ?）。これを車好きにいわせると「WFO」というそうな。

今回はこのフルスロットルを、アクセレイターWFOでエンディングまで駆け抜けてみよう！

第1段階「走る」

スピードを出すためには、ガスペダル（アクセル）を踏んでニトロを使う。これ当たり前。このゲームでは、ガスペダルは原則としてWFOだ。そこで、ニトロだが、必ずハイギアでニトロすること！ 同じニトロするのでも、ハイとローでは速度が全然違うぞ。

そして、加速のやり方以上に重要な、減速のやり方。少し減速する場合は、ガスペダルをちょい緩める。大きく減速する場合は、ローギアに入れる。何かにぶつかりそうになったら、ローに入れると同時にガスペダルを緩める。これで、障害物の直前でストップをかけることができる（秘技ストップ技！ ロスタイムだけどぶつかるよりはいいでしょう）。ブレーキは利き過ぎるから、あまり使わないほうがよい。

これだけ覚えれば、キミもN・マンセルだ！（事故らないように）

ステージ3

出口注意

up down

真ん中に寄れ〃　ハンドルがきかないぞ〃

ニトロ／（もう、何度何度も同じこと……）

アクセルを緩めろ〃　逆ステアを使え〃

道路がデコボコ〃　他車は早めによける〃

トンネル直後に急カーブ〃　ローに落とせ〃

ハイギアに入れてニトロ〃（はいはい）

スピード落とせ／（命令口調はやめろよ／）

第2段階「曲がる」

緩いコーナーは、インにつけていればほとんどハンドルを切らなくても曲がってくれるけど、やっぱりコーナーは、基本的にアウト・イン・アウト。インベタのほうが速いどこぞのゲームをやり慣れていると、曲がりきれなくなるぞ。

きついコーナーは、いったん曲がる方向と逆にハンドルを切って、それから思いきってハンドルを切る。これが素早く正確にできれば、スピードを殺さずに曲がることができる。あなうれしや。

ゲーム中、緩いコーナーなのに、アンダーステアが出る（曲がれない）個所がある。路面が凸凹しているところだ。マップにも書いてあるけど、ここでは必ず道路中央にいること。ダート（路面の悪いところ）も同じだ。

これだけ覚えれば、キミもA・プロストだ!!（CFが情けないぞ）

第3段階「よける」

敵車というのは、プログラム的には「自分のいる車線に出現する」ようになっている。だから、同一車線に長い時間いるのは避けよう。また、コースを覚えてきたら、自分の通りそうなラインには敵車を出さないように、フェイントをかけることもできる。

上り下りの激しい場所では、敵車が突然出てくることがよくある。これを避けるために、遥か彼方に敵車が見えたら、右か左か？ぐ

ステージ4

コーナー終わったらニトロ/

上りの後に右カーブ/　他車が怖いぞ減速/

思いっきり急カーブ!!!　長いぞ!!!

チェックポイント直後に減速

上り

道悪し

ニトロ!!!(いーかげん"ニトロ/"は飽きた)

逆ステアが利きやすいぞ//　尻を振れ//

第2ステージに次いで難しいのがここだ。まず、ステージ開始のチェックポイント直前でスピードを落とすのを忘れずに。[illegible]

ダートでは急ハンドル禁物//　パニクるな//

ここもダート//　道路の真ん中にいろ//

チェックポイント直前でスピード落とせ!!!

右コーナーだっ/(見りゃわかるよなー)

らいは覚えておくこと。ぶつかりそうになったら、先の「ストップ技」を使うように。

これさえできれば、キミもA(エルトン)・セナだ!!!(鼻がでかい)

ニトロ3連発で、最高速度チャレンジ/　でも、たったの505キロ。最高記録は525キロだって/

第4段階「マップを使おう」

普通、レースゲームで最後までいくためには、マップの暗記は欠かせない。しかしそのために数千円の投資が欠かせないのも、これまた普通だ。

今回は、タイトーさんには悪いけど、その数千円の投資をしなくてもいいように、マップを掲載した。でも、ただマップを見るだけでは意味がない。マップ中のコースには、役に立つコメントと写真をいっしょに載せておくので、しっかり出・る・単しておくれ。なお、コメントしてあるコースは、いちばんかんたんなコースだ。

また、記憶力に自信のない人には、次の使い方をお薦めする。

●プレイする時、コメントを横で友達に叫んでもらう。

例:「トンネル入ったらニトロ/」

これでキミもN(ネルソン)・ピケだ!!!

トンネル入ったらニトロ／

敵は出ない／　ニトロニトロで突っ走れ／

ほーら、ゴールは目の前／

最終コーナー抜けたらニトロを使いきれ//

道の真ん中に寄れ／

ここは、4ステージに比べるとラクな面だ。しかし難所はある。中盤の橋がそれだ。道は細いわ曲がりくねっているわ敵車は出るわで、細心の注意が必要になる。橋を抜けたら、トンネル直前でニトロだ／　敵車は出てこないから、好きなだけスピードを出しまくろう//　エンディングまで突っ走れ//

ローギアに入れろ///　でなきゃクラシュる///

分岐点の直前でニトロ／　左に進め／

上りのデコボコ／　曲がりにくいぞ／

とにかく最後を見よう！

フルスロットルはいいゲームだ。とくに操作感覚、というか車体の動きが実にリアルでいい。ピッチングやローリングなどの挙動は、実車をも凌ぐほど（!?）迫力がある――嘘だと思ったら、実際にRX-7海外仕様を時速250キロ以上で走らせてみるといい。すぐにわかるから（できませんて）。

注・ピッチング＝車の前後の沈み
ローリング＝車の左右の沈み

おまけにニトロ！　このニトロというのは、もちろんニトログリセリンのことではなく、ニトロ基（ーNO₂）を含んだ化合物のこと。これのおかげでスピード感ある走りが楽しめ、クリアもしやすくなっている。いいことずくめだ。

さらに、音楽もいい。ノリのいいステージごとの曲も好みだけど、とくに好きなのはエンディング。今月の原稿は、すべてこの曲を聴きながら書いたほどだ。

というわけで、ボクはこのゲームが非常に気に入っている。願わくば、今までレースゲームをやっていなかった人にも、プレイしてほしい。この記事を読んで（というより、横で人に読んでもらいながら）やれば、きっと最後までいけるようになるはずだ。実際に、この記事のもとになったメモを横で読み上げながら、初心者にプレイしてもらったら、2、3回で4ステージまで行ってしまったくらいだ。キミも試してみてほしい。

それでは――

Have a Nice Drive on Full Throttle／

そしてエンディング。この記事を参考にすれば、キミもこの画面を見ることができる（かもしれない）。

これからのタイトーMSXに期待!!

タイトーのMSXソフトシリーズも早くも4作目をむかえ、期待度もグングン上昇！ 今回の取材では、第5弾「ラスタンサーガ」の写真を入手、さらに開発担当者インタビューにも成功したぞ！

ここから事件が始まる。でもお寺でサイン会とは変わってるね。

これがキャサリン。ちょっと表情がカタイね。

タイトーMSXソフトシリーズ第4弾

山村美紗サスペンス
京都龍の寺殺人事件

MSX2専用／2月上旬発売予定／5800円

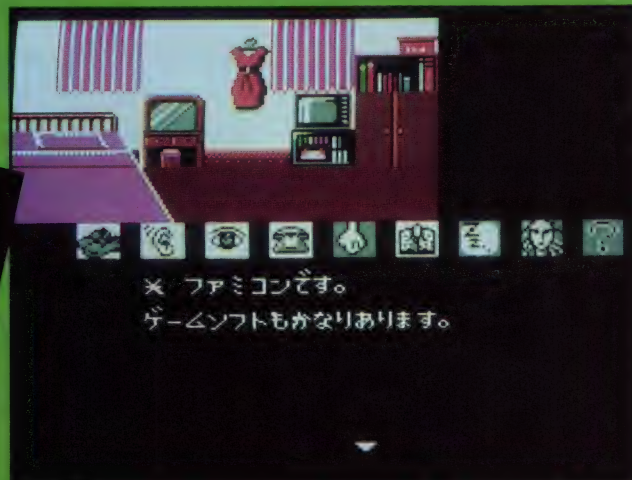
なんたって書き下ろし

この「京都龍の寺殺人事件」は、女流推理作家山村美紗が原作を書き下ろした本格派ミステリーだ。「山村美紗書き下ろし」という"ウリ"を裏切らないシナリオとトリックは、しっかり頭の中を整理しておかないと、こんがらがってしまうくらい複雑なのだが、ゲームは比較的かんたんに進められるようになっている。はじめての人でも安心してプレイできるぞ。
さあ、キミも山村美紗と脳ミソの対決だ。

ストーリー

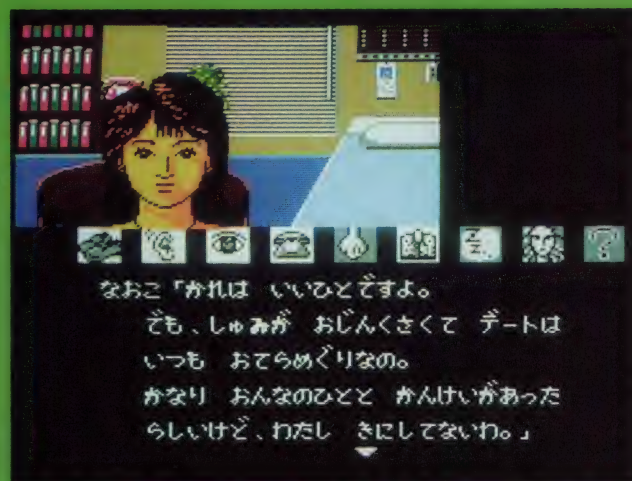
売れっ子のゲームデザイナーであるキミは、新作ゲーム「京都龍の寺殺人事件」の発表とサイン会のため、ゲームの舞台である「竜安寺」にやってきたのだが、ゲームのシナリオどおりに「竜安寺」で殺人事件が起こってしまう。しかも、キミが死体の第一発見者だからさあたいへん。
警察に疑いをかけられてしまったキミは、名探偵キャサリンの助けを借りて、自分自身でこの事件の謎を解明し、容疑を晴らさなければならないのだ。
たったひとつの手がかりは、死体の手に握られていた6枚の桜の花びらだ。6枚の花びらにかかれた6文字のひらがな「お・な・み・わ・こ・さ・」。これは犯人を示すためのダイイングメッセージなのだろうか？
やがて被害者の人間関係が明らかに。被害者の尾沢百合子は嵯峨野にある尾沢家という旧家の養女で、この家には当主の「ふじ」と、もうひとりの養女「菜美子」、それに先代竜太郎の遠縁にあたる「皆男」という人物がいた。

狩矢警部。でも、この顔は松方ヒロキにそっくりだね。

このメモは大事。必ずみつけてね。

ガイシャの部屋。別にこのファミコンじゃゲームはできないよ。

"わたし気にしてないわ"。ちょっとアダルトな雰囲気

さらに、殺された百合子には「小波佐和男」という恋人がおり、佐和男には「三沢直子」という婚約者がいるということだった。花びらの文字に当てはまる人物が4人……菜美子、皆男、佐和男、直子。

はたして、犯人はこの中にいるのだろうか。そしてその動機は？

親切なシステム

ゲームの進行は、コマンド選択式でとってもスムーズ。アクションシーンや3D画面などのイロモノはないから、謎解きに専念できるところがいいね。

捜査に行き詰まったら、カフェ・ド・ミサに行くとキャサリンがアドバイスをしてくれる。京都府警の狩矢警部も役に立つ情報を提供してくれることがあるぞ。

ところがこの2人は、こっちの話が終わらないうちに「じゃあね」とか「忙しいので」と言っていなくなってしまうことがよくある。「ちょっと待ってよー」などと言いたくなるけど、それでハマってしまうことはないはずだから安心してくれ。

さらに、このゲームはシナリオの進行状況に応じて日数が経過するシステムになっているから目安になるぞ。事件発生が4月15日で、家で休むたびに1日たつのだが、その日のうちにやることをすべてやっておかないと、いつまでたっても次の日、というか次の段階に進めないのだ。家に戻っても主人公が「今日のまとめ」みたいな推理をしてくれなかったら、まだやり残したことがあると思って間違いない。

途中でキャサリンが、こっちがちゃんと推理しながらゲームをしているか確かめてくるところもあるから、彼女の質問にしっかり答えて推理を組み立てていこう。そうすれば、「俺はいったい今何をやっているんだ？」（京都龍の寺殺人事件だろ、なんていわないでね）ということはほとんどなく、シナリオに沿ってゲームが楽しめると思うよ。

ヒント

このMSX2版は、ファミコンとシナリオが少々違うので（エクストラバージョン？ まさかネ）、ファミコン版を終えた人でも解けるとは限らないが、だいたい同じ内容で、ややさしくなった感じだ。

ハマるとしたら、指カーソルで証拠品を探るところくらいだと思う。とくに小波佐和男の部屋のメモはちょっと見つけにくいかな、と思う（電話機の下あたり）。それからミキの電話がプッシュホンだというのもチェックだね（ミキってだれだって？ やって確かめてね）。あとは取れるもの（写真も含めて）を取って、聞けることを聞きまくれば、いいところまで行けるんじゃないかな？

タイトーMSXに期待！

これでタイトーMSXソフトも4作目だ。第5弾には「ラスタンサーガ」も控えているし、これからも期待できそう。第1弾の「スクランブルフォーメーション」は"？"だったけど、それ以降はなかなか安定している。また、「バブルボブル」のような完成度でファンをビックリさせてほしい。

（文／TAKE ON！）

うわっ、捕まっちゃった。万事休すか？ なんてね。

ラスタンサーガついに登場

「京都龍の寺殺人事件」に続くタイトーMSXソフト第5弾は、あの「ラスタンサーガ」だ！

ボクは去年、「タイトーからMSXソフトが出る」と聞いたときから「ラスタンサーガを出してほしい！」と念願していただけに、「ラスタンサーガ開発中！」という話を聞いただけでウルウルしてしまった。

さらに、開発中の画面も見せてもらうことができて、今日はじつにラッキーだったなあ。これでやっとタイトー特集らしくなってきたぞ。

スタートシーンだ　ドラゴンを倒す冒険の旅に出発だ。

ちゃんとロープもつかめるぞ。ズリズリズリ。

タイトーMSXソフトシリーズ第5弾

ラスタンサーガ

スクープ

MSX2専用／3月下旬発売予定・価格未定

ラスタンを家庭で楽しめる！

「ラスタンサーガ」のビデオゲーム版は、去年のAOUの作品だから、ちょうど1年くらい前になるね。

筋肉モリモリ男のラスタンを操作してドラゴン退治の旅に出るというストーリーで、力強いキャラクターと、キレイな背景、そしてかっこいいBGMが大変印象的なゲームだった。

自機の操作性はいいんだけど、ところどころにしかけられたトラップをクリアするのがなかなかムズくて、2面、3面であきらめちゃった人も多いんじゃないかな？　だけど、そういう人も家庭で「ラスタン」がプレイできるとなれば、リターンマッチの炎がメラメラと燃え上がるだろう。

移植のほどは……？

さて、肝心のMSX2版「ラスタンサーガ」のできだが、開発段階のものを見せてもらった限りでは、かなりいいモノになりそうだ。

マップはMSX2だけあってかなりキレイ。オリジナルの雰囲気をよく出している。画面切り替えなのが残念だけど……。ラウンド数は、オリジナル面が加わって7（ビデオゲームは6面だった）。

自機のラスタンは、なかなかかっこよく、操作性もかなりのもの。岩を蹴って壁を登るなんてこともできちゃう。敵キャラに単色のヤツがいたりしてちょっと不満が残るけど、ボスキャラはオリジナルの大きさをかなり再現したものになるとのことだ。

あとこれで、かっこいいBGMが付けば、これは「バブルボブル」に次ぐMSXの傑作になるか？って感じ。早く完成バージョンが見たい。

（文／TAKE ON！）

ラスタンサーガといえばトラップ。炎の海を抜けられるかな。

坂はすべるわ、つららは落ちてくるわで、も～たいへん！

うん。キレイな背景だ。生きててよかった。

ボスだ！　こいつは手強そうだね。

MSX開発担当者にインタビュー

今後のタイトーのMSXについて聞くため、タイトー中央研究所をたずねた。出席してくださったのは、広報の安江さんと、第一開発室の高橋さん。どんな話が聞けたかな!?

◀第一開発室の高橋さん。MSXとファミコンソフト開発チームのリーダーだ。

ラスタンサーガのできは？

編 最初に、タイトーのMSXシリーズ第5弾が「ラスタンサーガ」ということなので、そのへんからお話をうかがいたいのですが。

高橋（以下高） はい、どうぞ。

SHOTAN（以下S） グラフィックや音楽など、移植のできはどうですか。

高 グラフィックは16色モードを使っていて、業務用も16色なのでかなりいいものができると思います。MSXはスプライトが弱いのでバックとマッチするように工夫しています。コンティニューもついているので、気軽に楽しんでもらえますよ。

TAKE ON!（以下T） 敵の巨大度はどうですか？

高 そうですね。若干小さくせざるを得ないといったところですね。ただ、とくに後半などは、バックとの組み合せでできるだけ大きく見せるようにしています。

編 MSXというマシンは開発者側からみて扱いやすいマシンといえますか？

高 なかなかむずかしいですね。機種が多いですからね。MSXという共通機種ではあるんですけど、メーカーごとに細かい構造が違うんです。だから、新しい機能を積んだ機種に合わせて作れないんですよね。古いMSXにも対応するように作らなければならないんで、シビアなハードの使い方ができないんです。

新作の予定は？

編 ラスタンサーガ以降のラインナップは、どうなっているんですか？

安江（以下安） じつは、まだ具体的に決まっていないんです。ですから、逆に希望があればどんどん出してほしいんです。

T MSXオリジナルのソフトというのは、「天国よいとこ」だけですね。今後のオリジナルソフトの予定は何かあるんですか？

安 進めているものもあるんですけど、それが実際に発売になるかどうかはわかりませんね。企画段階のものならたくさんあるんですけど、その中から商品化されるとなると競争率が高いですから。

T いま企画に上がっている案はいくつくらいあるんですか？

高 そうですね、今は3本ぐらいかな。

安 うちも人数が多いとはいえ、本業はビデオゲームなので、MSX、ファミコンに関しては、「高橋組」という少数精鋭のチームにがんばってもらうことになるので、そんなにたくさんは作れませんね。

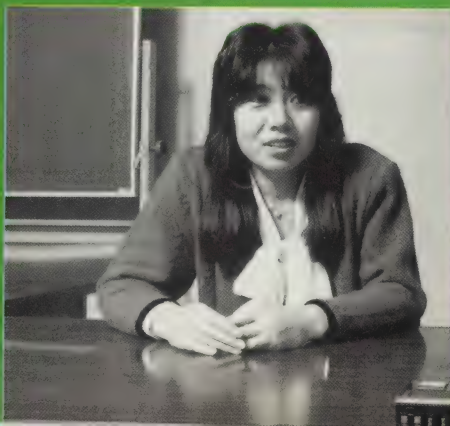
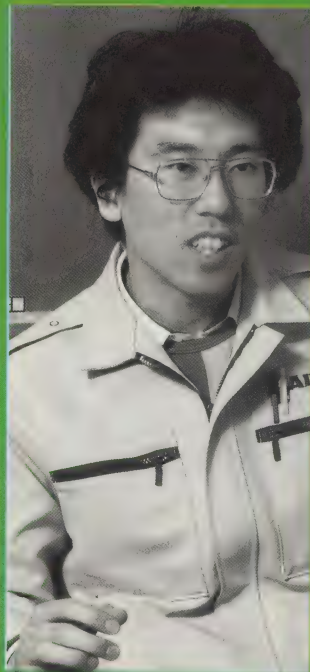
S 「レインボーアイランド」がMSXに移植されるといううわさがありますが？

高 MSXに関してはむずかしいですね。今のところ予定はありません。

これからの方向は？

編 今後は移植中心、オリジナル中心、どちらになるんでしょう？

安 「天国よいとこ」がMSX最初のオリジナルだったんですけど、1作2作と比較的知名度の高い作品を出していたので、3作目でオリジナルを出すというのは不安がありましたね。でも、結果的にはよく売れているので、中身がよければ移植、オリジナルに関わらず売れるのかなという気もします。でも、うちは業務用が多いですから今後も業務用の移植が中心になるのかなぁといった感じですね。

高 今後はオリジナルと業務用の移植と両方を考えていかなければならないと思うんです。ユーザーの意見も取り入れながら開発していくということですね。

編 今年は何本くらいの新作を予定しているんですか？

高 去年は開発のペースが早すぎたという気もするので、今年はあせって開発期間を縮めるよりも、時間をかけていいものを出したほうがいい、という考えでいきたいですね。

編 最後に、これからの方向性みたいなことを聞かせていただけますか？

高 そうですね、これからは、タイトーでしかできないソフトを作る、そういう方向でやりたいと思います。今年のタイトーは生まれ変わってやりますよ。

編 たのもしいですね。今日はありがとうございました。

▶広報の安江さん、いつもお世話になってます。

小夜ちゃんも喜々快界——!? タイトーゲーム史の流れを探れ

●語り部／YAS&O滝〝宣戦布告〟雅

ビデオゲームの黎明期から——

タイトーといえば、古くは、スペースインベーダーをはじめ、いつもゲームセンターを賑わすロングセラーを作り続けているところだね。そんな、タイトーのゲーム史の流れを探ってみると……。

胸に手を当てて思い出すんだ！

突然だけど、キミたちがゲームをやり始めたのはいつごろかな？ ファミコンが出始めてから？ それともゼビウス？ ひょっとしたらインベーダーかな？

何を隠そうシリ隠そう、ボクがゲームをやり始めたのはインベーダー全盛期、小学校3年生のころだった。親に必死になってねだり、やっともらった100円玉を握りしめて、ボクはゲーセンに（そのころはゲーセンという言葉すらなかった）通ったっけなあ。

ボクをゲームに目覚めさせたインベーダーゲーム。それを作ったのが、今回特集されているタイトーだったんだ。

それじゃ、初期のタイトーゲームにはどんなものがあったかちょっとふりかえってみよう。

じつは、日本ではじめてテーブルゲームを作ったのもタイトーだったんだ。その記念すべき第1作目はTTブロックというブロックくずしゲーム。最近リメイクでアルカノイドが出たのも、まだ記憶に新しいところだね。でも、なんだかんだいって10年前の話だもんなあ。ホント月日のたつのは早いね。

利栄ちゃんの小夜ちゃんでヨロシク——自己PR！
生年月日：昭和44年6月22日、カニ座A型
趣味：本を読むこと……水泳、ジョギング
好きなこと：仕事中に顔を動かす（耳を動かす、あごを鳴らすetc）、車の運転だよ

なんてったって、インベーダー

その後出たのが、あのスペースインベーダー。

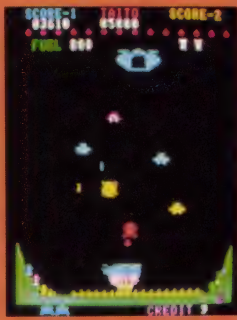
これをやったことのないヤツはゲーマーじゃないとまで言われた超大ヒットゲーム。このゲームのおかげで、タイトーは名前を世界にとどろかせることができたんだね。ボクをゲームの世界に引きずりこんだゲームでもあるんだ。

それに、インベーダーあたりからだったんじゃないかな、テクニックに名前がつきはじめたのは……ナゴヤ撃ちとかレインボーとかよくやったね。

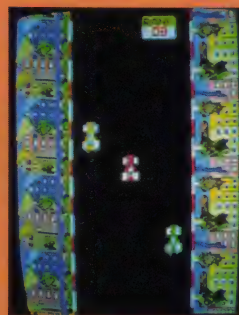
それほどまでにウケたゲームだったから、コピーや類似品がガンガン出まわった。

そのころは著作権法が確立されていなかったから、アイレムイ

このゲームが今のタイトーを作ったと言っても過言ではないぞ。

インベーダーの次に燃えたのが「ルナレスキュー」。近所で10円だった。

「ルパン三世」。2つ荷物を持つと重すぎて動きがのろくなるんだ。

陣取りゲームの元祖ともいえる「クイックス」。やはりヒット作に。

「スペースクルーザー」。パソコン版でもいろいろな機種に移植された。

「アルペンスキー」。スキーを題材にした珍しいゲーム。

「グランドチャンピオン」。横の家がみんな寝ちゃってる。

イラスト/H. KONNO

ンベーダーやサンリツ、ロジテックのインベーダーなんていうのもあった。

その後、子供が増えるスペースインベーダーパート2なんてのも発売されたね。パート3っていうまがい品も出てたし、とにかく思い出いっぱい作ったゲームだったね。

ポスト インベーダー時代

インベーダーの興奮がおさまらないうちに出たのがルナレスキュー。上空を飛んでる宇宙船から飛び出した救助船を操作して、地上で助けを求めている人たちを救助するというゲームなんだ。地上には点数の書いてある着陸所が3つあって、点数が高くなればなるほど着陸所がせまくなってるんだ。もちろん、ただかんたんに行けるわけはなく、途中いん石がビュンビュン飛んでくる。それを必死に避けながら助けにいくってわけだ。なかなか楽しめたゲームだったぞ。

そういえば、ルパン三世なんていうゲームもアイデアがとってもよかったね。追いかけてくる銭形!?)かわしながら、金庫からお金を盗ってくるんだ。金の袋は2つまで取れるんだけど、欲ばって2つ持つと、重くて歩くのが遅くなっちゃうんだよね。よくできてたなあ。

そして、極めつけがワープ。どこへ飛ばされるかわからないんだよね、突然ガードマンの前にでちゃったりして……。

そしてタイトーのアイデアゲームといったらクイックスも忘れちゃいけない。ピロピロ動く敵をかわしながら少しずつ画面を囲んで埋めていって自分の領地を広げていくんだ。そして、一定の広さを確保したらクリア。でも囲んでいる途中は引っぱっている線が敵に触れただけでアウトになるので、けっこうたいへん。だから、欲張って広く囲もうとすると、途中でやられやすいというわけだね。このゲームは、パソコンにも移植されたので、知っている人も多いだろうね。

他にパソコンに移植されたものとしてはスペースクルーザーなんていうのもあったね。

スポーツゲームでは、アルペンスキーなんてのも発想が飛躍していてなかなかうけたね。スキーを題材にしたものなんかそのころなかったもんね。さすが目のつけどころがちがうねっ!(んじゃ、足の裏がわにでも目があるのか?と、我流子があげ足を取る)

「レーザーグランプリ」。レーザーディスクゲーム初期の作品だ。

忘れちゃならないレーザーゲーム

カーレースのゲームもよくやったよ。グランドチャンピオンなんてのが近所のバッティングセンターにあって燃えたし、レーザーグランプリは、システムの新しさに驚いた。レーザーディスクを使ったビデオゲームなんて当時としてはめずらしかったからね。

さて、これまで書いたタイトーのゲームをみんなは、どれぐらいやったことある?ボクと同じ(19歳)か、それ以上の人だったら、「あっ、これ知ってるよ」なんて声もけっこうあがったんじゃないかな。

つまり、タイトーってのはいかにビデオゲームの発展に貢献してきたかってことだ。さらにすごいのは、10年たった今でもパワーが全然衰えていないことだ。まったく脱帽もんですよ、こりゃ。

脱テーブルきょう体の流れ

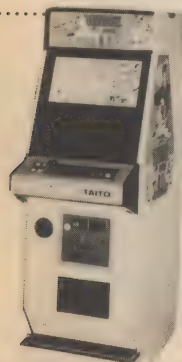
タイトーといったら、ユニークなきょう体のゲームをたくさん作っているところだね。タイトーのユニークなきょう体の流れを探ってみるぞ。

TAITOヘンな狂態じゃなくてきょう体っ！

変わったきょう体いろいろあれど、タイトーのきょう体も特徴があってオモシロイね。ここではテーブル型以外のきょう体をあつかっていくぞ。まず古そうなのが、**ワイバーンF-0**。

このゲームを見たとき、「なんじゃこりゃあ?」と思ったね。

だって、いきなり自機が浮いてるんだもん。下のほうに影ができてるしね。かっこよかったなぁ。

このゲームの秘密はタイトー特有のハーフミラーを使ってることだ。

音楽もなかなか、しぶかったねぇ。某ガンダムのシャアのテーマ(だったかな?)に雰囲気が似ているってウワサも流れたっけ。

んで、ワイバーンのきょう体をそのまま使ったゲームが、最近出た**イグジーザス**。

またまた自機が浮いてるんだけど、今度は自分の撃ったミサイルが向こうにパラパラッと落ちていくんだ（くわしくは、'87年10月号に掲載のATARI KADの記事を読むべし）。

あと音楽がムチャクチャよかったのをおぼえているなぁ。

「ワイバーンF-0」。のぞくと……ウォーッ！自機が浮いてるぜッ！

後々テーブルきょう体でできる、1画面のイグジーザスも出たみたいだけどね。

ヘンなきょう体で撃ちまくり！

ヘンなきょう体といって忘れちゃいけないのが**NYキャプター**だ。これは光線銃を使ったビデオゲームなんだ。

ズシリと重い銃を構えたとき、まさに君はスナイパー。悪党に向かって撃ちまくれ。うまく狙って敵に当たったときの爽快感は忘れられないぜ。

もう一つ**バイオレントシューティング**なんてのもあった。

キャプターのキャラをみんなモヒカンにしたみたいなゲームだったね。

スリルあふれる光線銃ゲーム「NYキャプター」。

最近出た撃ちまくりゲームといえば、もちろん**オペレーションウルフ**。出てくる敵を情け容赦なく撃ちまくるゲームだったけど、撃っているときはホント気分がいいね！ ボクもやりまくったけど、BEEPで一番燃えてたのは、やっぱり雅だったんだ。

レースものだってある

話はかわって、今度は画面を4つ使って、最高4人までのプレイを可能にしたレースゲーム**スーパーデッドヒートI**を紹介しよう。

レースゲームといってもただ走るだけじゃなく、はじめに車の性能が決められたり、とちゅう落ちてるパワーアップアイテムを拾うことにより、いくつかのパワーアップができたりするんだ。

コースもヘアピン、池、近道、横断歩道、花だん、立体交差などもりだくさんだ。

続編の**スーパーデッドヒートII**のほうは、Iがバギーになってゲーム展開がよりスリリングになっていたんだそうな。でも最終ロケの段階でボツになってしまい、一部のドマニアしかプレイすることができなかった。

でも音楽だけは「タイトーゲー

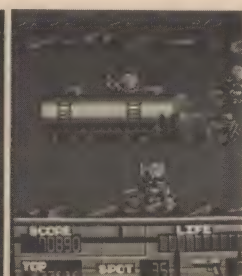
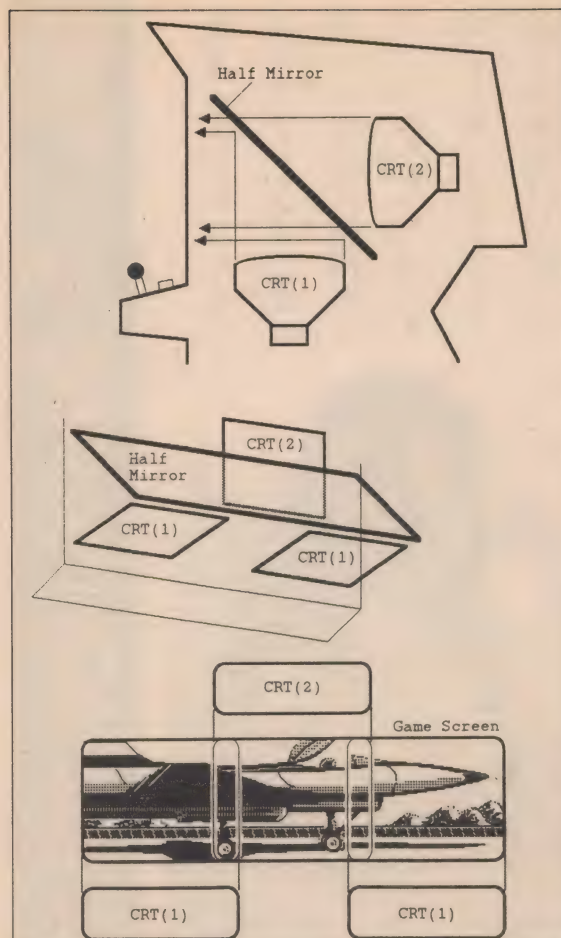
これが「バイオレントシューティング」のきょう体。

NYキャプターより敵が凶悪になっているぞ。

あちこちから顔を出してくる敵を狙って乱射だ！

Half Mirror
CRT(2)
CRT(1)

Half Mirror
CRT(2)
CRT(1)
CRT(1)

CRT(2)
Game Screen
CRT(1)
CRT(1)

これがダライアスやニンジャウォリアーズの３画面きょう体だ。ごらんのとおり、３つの画面がキレイにつながるようにタイトー特有のハーフミラーを採用しているのがわかる。

「オペレーションウルフ」。このゲームはホント気分よかったなあ。

ムミュージックVol・1」に残っているね。いい音楽だったのにねぇ。

タイトーといえば3画面きょう体

いい音楽とヘンなきょう体で頭に浮かぶのは、もっちろん**ダライアス**(図を参照して!)。

これは、オモシロかったね。タイトーのテーブル以外のきょう体で一番売れたんじゃないかな。

「ダライアス」。TAKE ON!とやりまくったなあ。大ヒット作。

3画面を見事に合成したそのグラフィックスは多くのプレイヤーを魅了しちゃったもんなぁ。ボクもこれにはハマらせてもらったよ。

内容としては、普通のシューティングなんだけど、敵キャラが多種多様でいろいろな動きをみせてくれた。進む方向で難易度や背景が変わったというのも楽しさの一つだったね。

で、不思議なことに一つのコースをクリアしちゃうと、むしょうに他のコースもクリアしたくなるんだよね。最終的にはグリーンコロナタスが壁になったりしてね。

4画面も使っているぜいたくレースゲーム、「スーパーデッドヒート」。

アダルトファンものめりこんだ

ダライアスブームが冷めやらぬうちに出た一見地味な航空シミュレーション、それが**ミッドナイトランディング**だ。

タイトー初の動くきょう体を使って夜間の着陸をシミュレートしたものなんだけど、なかなか雰囲気がいいんだ。遠くに街の灯がポツポツと見えているところなんざ、まさに"200円の夜景"だぜ。ちょっとゲーム内容が地味だったけどね。

でもサラリーマンには大ウケでインカムはけっこうあったそうな。

というわけでヘンなきょう体、つまりテーブル以外のタイトーゲームをざっとみてきたんだけど、この記事を書いてボクが感じたのは「みんなヒットしている」ということだ。ここはパワーとキャリアの勝利ってとこだね。

やったぜタイトー!

こりゃやっぱ、4人でやるのがベストでございましょう。

そういえば、パソコンでもこんなゲームがあったような……。

「ミッドナイトランディング」。ボクは、きょう体よりお姉さんのほうがいいなあ。

撃ちまくれ、取りまくれのシューティング!

タイトーのシューティングは、シンプルさと取っつきやすさに定評がある。そして、1つのゲームを次々にパワーアップしていくのも特徴だな。

BEEP創刊以来のここ2~3年、タイトーの縦スクロールシューティングゲームの人気は高い。シンプルな操作性ととっつきやすさが、日頃あまりゲームをしてない人までもタイトーのゲームのとりこにしてしまったんだ。

そんなわけで、これからタイトーのシューティングゲームを振り返り、その傾向とおもしろさをあらためて見直してみたい。

題して「タイトーシューティングの傾向と対策」なんてな……。

とにかく、いっちゃうまでけいれん&犠牲愛的オプション派

'85年といえば、76年に一度訪れるハレー彗星の年。そこでブームに便乗(?)しようとしたのがこの**ハレーズコメット**だ。ハレーズコメットの特徴は、パワーアップのメチャクチャさ(最強時、画面はほとんど自機の弾で覆われる!?)と敵を逃がすと、自分の惑星にダメージが加算されるため自分の星を守らなければならん!! という使命感に燃えさせられること(!?)。

そしてこれが、自機のオプションを犠牲にするという「俺のために死んでくれ」的なオプションを使うゲームのハシリだったんだ。

そして、航空写真のように緻密でリアルな地上マップでアッといわせたのだ**スクランブルフォーメーション**だ。自機とオプションのフォーメーションの形によって、一長一短はあるけどいろいろな攻撃方法(たとえば、空中攻撃の幅が広いときは地上攻撃ができないとか、逆に地上攻撃しかできない形態なんてのもある)がとれたゲームだった。オプションを敵機に特攻させて難を逃れるシステムなんかは、やっぱりハレコメの色が濃いね。

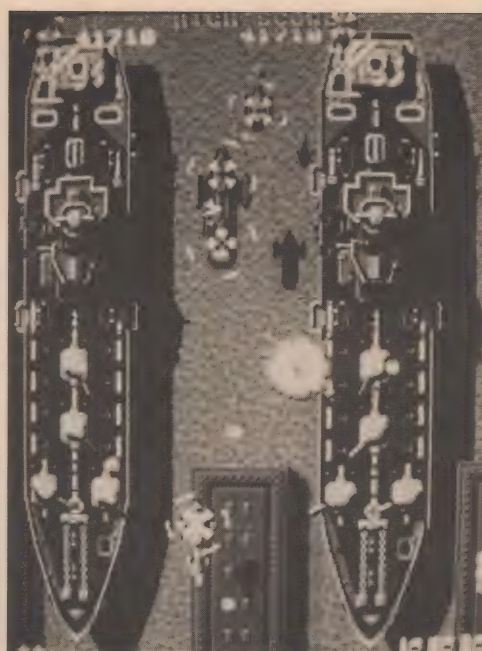
「ハレーズコメット」パーセンテージがハラハラもの。

等高線で結んだような地形が印象的。「タイガーヘリ」。

タイガーヘリ御三家の登場

で、お次は、忘れちゃならないタイガーヘリ御三家。

まず、元祖**タイガーヘリ**。ショットボタンと広範囲に広がり、敵機と敵の弾も撃破するボムを武器にヘリを操作するゲームだった。とくに自機のパワーアップもないシンプルなシステム(オプション

ボムの使い惜しみは死を招く。でも、つい、もったいなくて。

ついに究極と名のつくシューティングが!!　「究極タイガー」。

「飛翔鮫」。パワーアップで広がる攻撃範囲がカイカン!!

砲塔やられても走り続ける戦車の存在が、ミョーな感じでいい!?

で護衛機は、つくけど……)に加えて、容赦なく自機に浴びせられる攻撃を避けるスリル、ひっそりと見え隠れする隠れキャラなんかもよかった。

　しかし、敵の攻撃のきびしさのわりにはイマイチ自機のスピードが遅く、バブルスターのCMにでてくる源さんのムーンウォークのようなぎこちない動きが、唯一の欠点だった。でも、このゲームのシンプルなシステムは、後の飛翔鮫、究極タイガーへと引き継がれていく。

　タイガーヘリのシンプルさを継承し、ハレコメにあった8方向に弾が広がるパワーアップなど、まさにタイトーシューティングゲームの王道(!?)といえるのが**飛翔鮫**。弾のあたる場所によって敵機が部分的に破損したり、爆発したりと敵のやられ方がみょうにリアルだったなぁ。

　そして、タイガーヘリから約2年たって登場したのが**究極タイガー**。飛翔鮫同様タイガーヘリのコンセプトをそのまま受け継ぎ、なおかつ飛翔鮫では地味だったパワーアップアイテム、広角ショット、連射ビームなどに重点を置いたタイガーヘリシリーズの集大成だ。パワーアップのしかたは、ハレコメを踏襲してるね。

　ところで、タイガーヘリと見た目は、似ているがまったくの別物ってヤツが**スラップファイト**。タイガーヘリよりもパワーアップのおもしろさに重点を置いたゲームだ。アイテムを取るごとにゲージの位置がずれていき好きな武器を選択できるシステムは、ちょっと某社のシューティングゲームのようだったが、おもしろければそれでよいのだ。アイテムには、スピードアップも含まれていたので、タイガーヘリのような歯がゆさがなかったが、一度やられてしまうとなかなか立ちなおるのが難しかった。また、たくさんの隠しフィーチャーがあったのもこのゲームの特徴。

「特殊部隊UAG」。2人同時プレイだと、ミョーにハマるんだよね、これ。ボスは、航空支援を使いまくって倒せ!!　ケーレンでもイケますがね。

最後に一言

　最後にタイガーヘリシリーズとは、まったく別路線のバイクアクションを紹介しておこう。**特殊部隊UAG**だ。強制スクロール、2P同時プレイ、武器の継続性がないなどのコンセプトは、**エクスターミネーション**からの流れといえる。でも、爆撃機が複数爆撃している様子を見ていると、タイガーヘリのボムを使用したとき同様見ていて気持ちいい。

　さてざっと、タイトーのここ2〜3年のシューティングゲームを見てきた。この一連のゲームは、あくまで同じコンセプトを保ちつつ微妙な差異で個性を出しているように思うんだが……。

　こんなところから「タイトーのゲームは、ロングセラーが多い」なんていう評価が出てくるのかもしれないね。

キャラクター&イロモノ

タイトーのキャラクターは、ほんとにカワイイヤツが多い。しかも、タイトーってそのキャラに合わせた世界を作るのがとってもうまいんだ。キミの好みは――？

イロモノだってタイトーさ！

タイトーは、キャラクターゲームもけっこう手がけているのはご存じのとおり。ここではそのタイトー歴代キャラクター＆イロモノゲームを紹介していこう。キミは全部プレイしたことがあるかな？

よく言われることなんだけど、タイトーのキャラクターゲームってキャラのカワイさを出すのがうまい。だから、女の子のファンもけっこう多かったんだよね。しかもみんなゲームバランス的にすぐれたものであったため、ゲームマニアも十分楽しめたと、ま、そういうわけなんだな。

それじゃちょっと前までタイトーのマスコットキャラだった**ちゃっくんぽっぷ**からいこう。このゲームの主人公であるちゃっくんが、爆弾を投げながらオリに捕らわれたハートを集めるってゲームだったね。とにかくこのゲームのウリは、「もんすた」や「まいた」などのカッワイイキャラクターにあった。にくったらしいんだけど見ていると思わず許してしまう。とくに最後のおじぎするところなんぞはにくい演出じゃござんせんか。これぞホンモンのキャラクターゲームと言える作品だったなぁ。

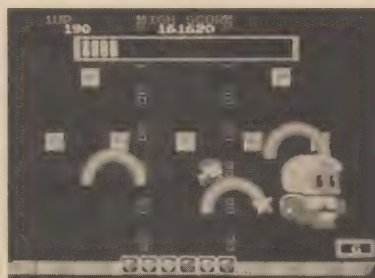
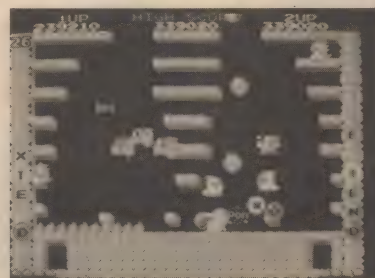
これと同系統のゲームでは**ルンバランバ**、**プランプポップ**なんてものもあったね（写真がなかったのじゃ）。

ここらへんのゲームはパズルゲームとしての要素も少し入っていたんだ。そのアクションキャラクターパズルゲーム（あーややこしいなぁ）の路線をたどっていくと、次にあがってくるのが**フェアリーランドストーリー**。

魔法を使って魔物をケーキにかえちゃうという、ファンタジックなアイデアがとてもよかった。また、隠れアイテムがはやり始めたのもこのころだったね。フェアリーランドストーリーのにおいを残しつつ発売されたのが、かの有名な**バブルボブル**だ。

このゲームのよかった点は「マニア指向でありながら、非常にとっつきやすい」ところにあるだろうね。敵をアワで包んでしまうという発想も、異色でありながらとてもよくまとまっていたね。隠しコマンドなども発見されて

カワイイキャラゲームの元祖「ちゃっくんぽっぷ」。

「フェアリーランドストーリー」。とてもファンタジックだった。

待望のバブルボブル第２弾「レインボーアイランド」。

とにかくフィーチャーの多さがウリの「バブルボブル」。

女の子1人で道場破りをするという超越ストーリー「女三四郎」。

アニメおたくには、たまらない「タイムギャル」。レイカちゅわ～ん！

なかなか盛り上がったゲームだった。

さて、待望のバブルボブル第2弾というのが、現在エキストラバージョンも発売されてゲームセンターをにぎわせている**レインボーアイランド**。

前回のアワに変わって今度は主人公が虹を投げるんだ。画面も前よりハデになっていて、目を楽しませてくれる。

ストーリー的にも複雑になり、エンディングもいくつかみられるようになったんだ。これははっきりいって「超マニアゲーム」だったよねぇ。

主人公の小夜ちゃんが大人気！ の「奇々怪界」。

girls girls girls…

さて、今度は話をガラッと変えて、女の子が主人公のゲームを紹介していこう。とにかくタイトーの女の子といえば**タイムギャル**だね。レーザーディスクゲームのヒット作だったけど、気合が入ってたね。声に山本百合子を起用したりしてね。

同時期に発売されたもので**女三四郎**なんてのもあったな。女の子が単身道場破りをしていく、という強引な設定のゲームだったけど、襲いかかってくる敵をビュンビュン投げとばすのも、ひとつの快感だったのかもしれない。

次に、女の子といったら忘れてはイケナイのが、**奇々怪界**の小夜ちゃんだ。今回、モデルの小夜ちゃんも本誌に登場しているが、いかがなものだろう。ゲームの中の小夜ちゃんもチョコチョコしていてカワイイけど、モデルの利栄ちゃんもいいでしょ。

「ゆけゆけ山口くん」。ゲームのモデル、故・川口浩氏のご冥福を祈ります。

イロモノ中のイロモノ

またまた話が変わって、今度は**ゆけゆけ山口くん**。

ちょっと危険タイトルの探険ゲーム。モデルはもちろん先日、他界された故・川口浩氏。AMショーバージョンでは川口くんだったのだが、やはり××ということで、山口くんに変更されたというエピソードもあった。

「バイオアタック」。アイデアは最高だったね。バイキンがかわいかったなあ。

年代は戻るけど、最後に**バイオアタック**を紹介して終わることにしよう。このゲームは人体の中の血管を駆けめぐるシューティングゲームだ。人体内のバイキンをやっつければいいんだけど、これがナカナカのイロモノ。

やったことある人も多いんじゃないかな（残念ながら埼玉には入らなかったのである）？

というわけでイロイロみてきたイロモノ&キャラゲーム。やっぱり始まりはタイトーだったんだね。格言でも作れそうだなぁ。

「ゲームはタイトーに始まりタイトーに終わる」なんてね。

これからのタイトーに期待しよう！

ファミコン新作先取り情報

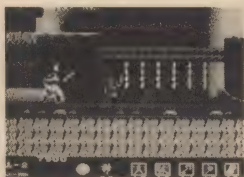
文／たけしゅん

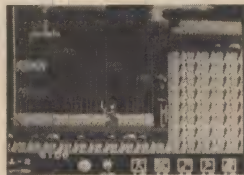
不動明王伝

戦乱の世の中

日本中がものの気につかれたように戦乱の火の手が各地で上がっていた時代のことである。武将たちの多くは、古代印度羅から伝わる霊宝の七支刀と宝珠を手中におさめようと必死だった。しかし、七支刀は宝珠とともに4つに分割されて比叡山の明王堂に奉納され守られていた。

そんなとき、天下支配をもくろむ黒翁は十二邪気をあやつり宝珠を奪い取ってしまった。同じころ、訶梨帝女の血を引くという、小夜も連れさられてしまった。不動明王の血を引く「アシュラナータ」は「小夜」と「宝珠」を取り返すために立ち上がった！

ということで、打倒「ドラクエIII」を合言葉に正統派アクションゲームで立ち向かってきたタイトーの新作ファミコンは、ストーリーを読めばわかるとおり、小夜ちゃんと宝珠を取り返し、悪の権化を打ち破るという勧善懲悪痛快遊技なのだぁ！

1面のボスキャラ。呪術を駆使して倒すのみ。

谷底へ落ちれば一巻の終わり。慎重な操作が必要。

自動アイテムのカギを持っていれば、この中へ入れる。

画面を見てもゲームをやっても初めのうちは「影の伝説」が思い出されてしまうが、よくよくプレイしてみると「影の伝説」の数十倍はグレードアップしている。さすが3メガ。

数々の呪術

アシュラナータが使いこなせる呪術は大きく分けて4種類。単発アイテム、セレクトアイテム、即効アイテム、自動アイテムがそれである。

ただしここに出した術名は変更になる可能性があるよ。

《単発アイテム》（落ちていたり敵を倒すと出現するアイテム）。

●飛翔の術……一定時間空を飛ぶことができる。

●護身火の術……いわゆるバリアである。

など、全10種類。

《セレクトアイテム》（ボス敵を倒すたびに出現するアイテム）。

●雪玉……火炎の術を使う敵に有効な武器。

●雷電……ヨロイをつけた敵に有効な武器。

など、全10種類。

《即効アイテム》（敵のやっつけ方によって出現。一定時間有効なアイテム）。

●龍神変化……龍に変化して空中を飛ぶことができる。このときは無敵である。

●チビ影分身……アシュラナータが小さくなって3つの体に分身し攻撃力がアップする。

など、全10種類（即効アイテムは同時に2つ使えるものもある）。

《自動アイテム》（必要なときに自動的に使用される）。

●黄金の孔雀……谷間に落ちたりしたときに黄金の孔雀が突然現われてアシュラナータを地上にもどしてくれる。

●かわり身の術……アシュラナー

手裏剣がパワーアップして8方向に……。これは強力だぜ。

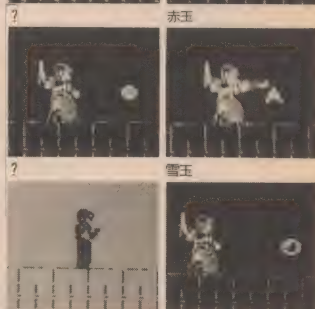
タが敵にやられると、瞬間に変わり身をたてて敵の攻撃をかわす。など全5種類。

いやー、アクションゲームでこんなに術が使えるゲームがいままであっただろうか。これ以外に「黄金の孔雀」なんていう呪術も感動ものだ。谷底に落ちて死んだかと思うと、突然黄金の孔雀が現われてファサッファサッとアシュラナータを地上に連れもどしてくれる。以上のようなさまざまな呪術を駆使して遊べる！

アシュラナータの武器

アシュラナータが所持している武器は短剣と手裏剣である。Ⓐで短剣、Ⓑで手裏剣。ジャンプは✚の上で行う。手裏剣はアイテムによって8方向に飛ばすこともでき、また短剣はパーツを集めていくとどんどんパワーアップして最後には七支刀になる。こうなったらこっちのもんで、短剣の3倍くらいの長さになるからカタイ敵にも有効なはずだ。このゲームが完成したらものすごいゲームになるかもよ……。

呪術だけがアシュラナータのすごい部分ではない。各面もじつに大胆な構成になっており、横にスクロールしていたかと思うと目の前に岩山がそびえたって、今度はそれを上へ上へと登っていく。そして頂上まで行くとまた下へ下へとくだっていく。また、大木なんかに登ってそこからジャンプするとそりゃもう気持ちいいのなんのって……。

この他に、敵キャラも相当数が用意されていて、それぞれに耐久力が設定されているぞ。

去年はRPG、今年はシミュレーションと言われているけど、タイトーは真っ向から辛口のアクションゲームをぶつけてきた。さすがに打倒ドラクエIIIというだけあって半端なもんじゃないぜ。

柱だってスルスル登ってしまう身軽さ。敵の攻撃に注意しろ。

なんとも恐ろしい仏の顔。これはボスなのだろうか……。

階段を登るときも刀を振ることを忘れずに。

ついに七支刀が完成した。これで百人力だぜ。

背景の異様さに圧倒されそう……。ホラーアクションゲームみたい。

四方八方から敵はやってくる。ちょっとの油断もできないぞ。

見よ！　このジャンプ力。しかし空中での姿勢制御はできないぞ。

一刀両断!!　見事、敵の胴体をまっぷたつに切り離した。

この仏像は敵か味方か？　その秘密はキミが解きあかすのだ。

今宵お送りする呪術の数々！

数珠

?

?

?

赤玉

雪玉

?

雷電

光王

八方手裏剣　竜巻

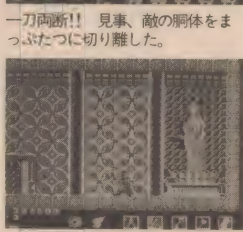
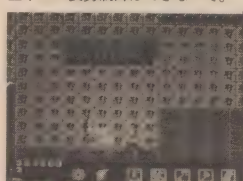
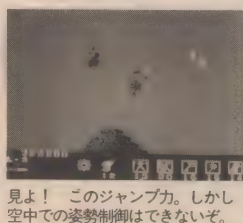
白玉八方手裏剣

黄金の孔雀

チビ影分身

龍神変化

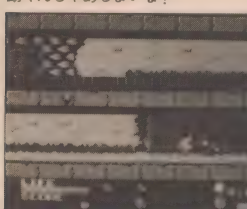
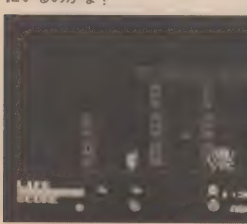
自爆

分身

ワードナの森

ある日の昼下がり、少年と少女は魔法使いの手によって深い森に連れていかれた。そこで少女は水晶玉に変えられ、ドラゴンに連れさられてしまった。キミはこの森を支配するワードナを倒し、少女を助け出せるのだろうか。

ワードナの森はビデオゲームからの移植だ。昨年後半の作品なので、みんなの記憶に新しいことと思う。しかしビデオゲーム版のほうは紹介しなかったので、かんたんに説明してみよう。主人公の武器は指先から出る魔法の炎。この魔法は、ゲームとちゅうの店で買い換えていくことができる（4種類）。アイテムは隠れているかショップにあるのでそこでそろえておこう。

面構成は不思議な森、建物、林、城、城の地下へ通じる道の5面となっている。これだけ聞くと面数も画面数もそれほど多くないので、近ごろのメガロムに慣れたキミたちはもの足りなさを感じてしまうかもしれないが、それほど楽なゲームではない。期待して待て。

縦横無尽の敵の攻撃は激しい。少年は生き残れるのか？

あやしげな像がある。近づくといきなり動くんじゃあるまいな？

かなり奥地にきてしまった。少女はどこにいるのかな？

なんか強そうな敵がいるなあ。にっくきワードナ、いまいくぞ。

特集1
めきめきタイトー特集だい

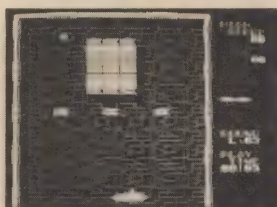
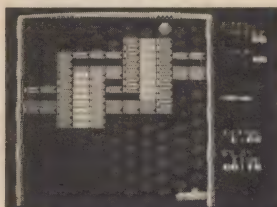
アルカノイドII

アルカノイドファンに朗報。あのアルカノイドIIがいよいよファミコンで登場する。今回も専用コントローラがついての発売なので、ゲーセン感覚がそのままキミの部屋に再現！

まだこれくらいで喜んではいけない。な、なんと、ビデオゲーム版にはなかったVSモードがついているのだ。ただし、VSモードで遊ぶにはアルカノイドの専用コントローラも必要となるぞ。だからVSモードをやりたい人は、アルカノイドを持っている人とやるといいね。

また、ビデオ版との相違点はまず、オリジナル面が追加されているところ。ビデオ版を極めた人も新たな面で遊ぶことができちゃうんだな。あと、出現するカプセルはビデオ版と同じみたい。そして、極めつけはエディットモードがついていること。これでキミのオリジナル面が自由に作れてしまうんだぞ。アスキースティックIIターボがあればセーブもできる。

まあ全部の機能で遊べる人は少ないかも知れないが、ゲームだけでも十分おもしろいよ。

エディット画面。ブロックや敵、アイテムの位置まで指定できる。

左右どちらの出口から脱出するかによって展開が変わってくる。

カタイブロックばかりで、かなりつらい思いをするだろう。

どこから崩していけばいいのか、ぜんぜわからないよーん。

VSモードはやらなきゃソンソン。なつかしい雰囲気でいっぱい。

IIはアルカノイドの最終面からスタート。なつかしのモアイだね。

ラウンド0をクリアすると、リベンジ・オブ・ドゥーのタイトルに。

ふたつ持たなきゃ真のアルカノイドファンとは言えないぞ。

エディットモードコンテスト／

タイトーでは〝アルカノイドII〟発売を記念して、「オリジナル・エディット画面コンテスト」を行うぞ。エディットモードで作った画面を写真に撮り、商品添付けの応募用紙を貼って送ろう。

優秀作品33名と、惜しくも選にもれた人の中から抽選で267名、合計300名に、コンテスト優秀作品をプログラムした〝究極のエディット・ウラナイド〟をプレゼントするそうだよ。締め切りは4月末日、発表は6月だ。

●問い合わせ　〒102　千代田区平河町2-5-3　☎03-264-8616　㈱タイトーコンシューマープロダクト事業部まで。

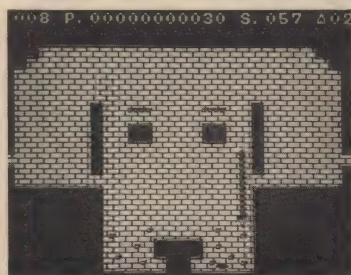
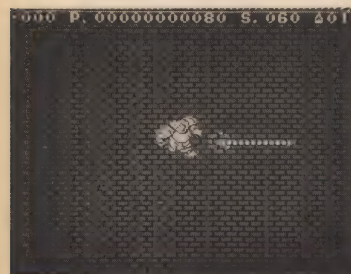
レプリカート

©TAITO
©Sony Corporation／KLON

あの上海が発売されて以来、単純明快なゲームが受けているようだが、このレプリカートもその一種である。このゲームには、なにやらSFっぽいストーリーがついているようだが、そんなものは関係ないくらいにわかりやすく、ハマリやすいゲームだ。

ゲームが始まると、イモ虫みたいなのが出てきて何もない画面内をゆっくりと進む。しかし何もないと思っていた画面をよくみると、ゴミのようなドットがちらほら…。早い話がそのイモ虫を操る、ドットイートゲームなのである。

それでも面が進むと障害物が出てきたり、敵キャラが出現したりと余裕がなくなってくる。しかもドットを食べるたびに、イモ虫の体は長くなってくるのでたいへんだ。頭が壁や自分の体に当たってもアウトだからね。画像的にかなり質素で寂しいのだが、そこにそそられる何かがあるのではないか？　このゲームはMSXでも出ていたし、マッキントッシュでも出ていたような気がする……㊕に聞いてみよっと。

うーん複雑な面。ここを壁にブチ当たらないように抜けれるか？

犬の顔／　ヒゲにあたる部分に、ドットがいっぱいある。

10面ごとにボスと対決。敵のほうがスピードに勝るぞ。

魔法使いの面。このうえ敵が出てきたんじゃあタマランぜ！

「スーパーデッドヒート」、「バブルボブル」のデザイナーMTJ氏に聞く

「ボクのゲーム作り、タイトーのゲーム作り」

取材・TAKE ON!&SHOTAN
撮影・小阪和則

いまや、タイトーをしょって立っているといってもいいほどのゲームデザイナー“MTJ”氏。今回はその“MTJ”氏に突撃(とつげき)インタビューを行い、彼のゲームに対する思い入れをたっぷり聞いたぞ!

ビデオゲーム、そしてタイトーとの出会い

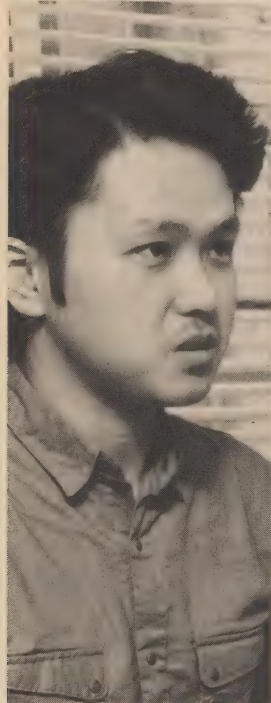
私のビデオゲームとの出会いは、1982年のゼビウスからといえるでしょう。当時大学生だった私は、これを機会に「ビデオゲームの魔力」に取りつかれてしまいました。

当時のタイトーのゲームに少なからず不満を感じていた私は、タイトーに入社当時、今にして思えば大それたことを考えていたものだと思いますが、「俺がこのタイトーをドーンと一発変えてやる」「ゲームの世界を俺がもっとおもしろくしてやるんだ」とマジで考えこんでいたものです。

BEEP(以下Ⓑ)「ゼビウス」のどこに魅力を感じたのですか?

MTJ(以下M) まずパッと見たときに、グラフィックの美しさに圧倒されました。で、遊びこんでみて感じたのは、今までにない奥の深さというか、ストーリー性、キャラクター、アニメーション的な動き、敵のアルゴリズム、そういったことすべて含めて、ボクがゲームを作っていく上で非常にショックを受けたゲームだったと思います。

Ⓑ 当時のタイトーのゲームに対して不満があったというのは、どんな点に対してだったんでしょう。

M 正直に言って、あのころはグラフィックに関しても、ゲーム内容に関しても、あまりセンスがよくなかったと思います。当時のナムコに比べるとかなり遅れをとっていたと思いますね。だからこそ、自分が入っていって何かができるんではないか、という夢とか希望がありました。

Ⓑ タイトーを変えてやるというお話でしたけど、どんなふうに変えようと思ったんですか?

M まず最初の大きな目的は、当時のナムコのゲームにひけをとらない内容をもった作品を作りたいと。ともかく、よりよいゲームを作りたい、そういったことでしたね。

Ⓑ タイトーとナムコ、どちらに入社するか迷いませんでしたか?

M じつはそれも考えたんですけど、会社を変えるなんてことができるところというと、タイトーのほうに可能性があるように感じたんです。また、タイトーのゲームに不満をもっていたから、逆にタイトーの中に入って自分の能力を試したいと思ったわけです。

「スリルと快感」

入社早々、いきなり多人数プレイのゲームを任され「これは荷が重い!」と内心思いつつも、責任感と任された喜びで、「こいつはがんばらねば!」と作り上げたのが、第1作目の「スーパーデッドヒート」でした。

たがいに競い合うことがゲームの大目的なんですが、開発部内では、相手のジャマをしたり、ゴールインした3人が、残りの1人を画面端に追いやって殺す、といったラフプレイに燃えた人が多かったようですね。

2作目の「ハレーズコメット」は、「近々ハレー彗星が接近することで諸国が盛り上がってる!」「ハレー彗星を題材におもしろいゲームが作れないか」という当時の社長の言葉から始まりました。

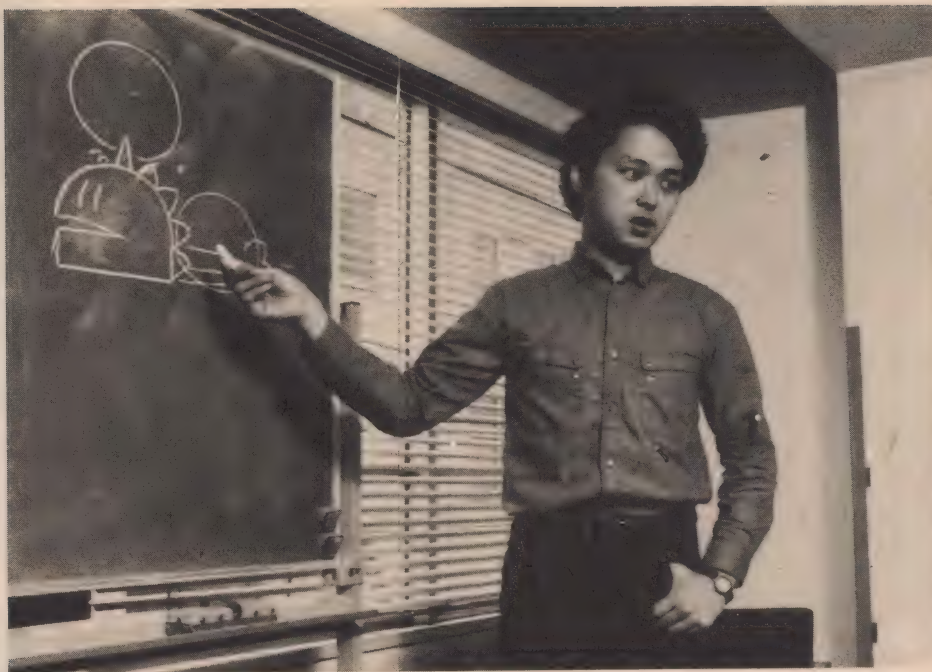
私は、このゲームから「スリルと快感」をテーマにゲーム作りをするようになりました。このゲームは、ボード性能が基本的に弱く、たいへん条件のきついものでした。そのため、スクロール機能もないのにスクロールして見えるという涙ぐましいことを陰でやってたんですよ。

Ⓑ なぜ「スリルと快感」というテーマに取り組むことにしたのですか?

M このころから、ゲームにはいろんな要素があるにしても、最終的に「スリルと快感」に集約されるんではないかなと考えていたわけです。で、そのころ考えていたのは、「スリルと快感」のどちらかが大きすぎてはいけない。どちらも大きくて、なおかつバランスがとれている。そういうゲームが理想的ではないかなと考えていたわけです。ただし、つねにバランスがとれていればいいゲームというわけではなくて、ある時には「スリル」が大きくなり、ある時には「快感」が大きくなるといった具合に、時間的にもバランスがとれていなくてはいけない、ということだったんです。そこでこのゲームから、そのポリシーに基づいてゲームを作るようになったわけなんです。この考えは、その後の作品

にも受け継がれているわけなんですけど。

足の踏み場もないくらい紙に書きなぐった「バブルボブル」

レースもの、スペースものときたので、次はコミカルものを作りたい！　と考えて作ったのが「バブルボブル」でした。

具体的に自分のポリシーと照らし合わせて、どうすればよりよくなるかつねに考え、アイデアをギリギリのところまで突き詰めるように努力しました。そういう意味で、この「バブルボブル」は本当に寝る間を惜しんで考えたゲームでした。私にとっては、とても思い出深い作品です。

Ⓑ　「スリル」と「快感」ということ、やはりシューティングゲームだと思うんですが、「バブルボブル」や「レインボーアイランド」のようなキャラクターゲーム、あるいはパズルゲームの場合も、その原理は変わらないのですか？

M　ええ、まったく同じです。「快感」に関していえば、たとえば「バブルボブル」だったら、アワが出てきますよね。なぜアワを選んだかというと、画面の中にアワがいっぱいある、すると非常に楽しそうな感じがする。そして、「アワ」というと「割る」、この「割る」という行為が「快感」につながるわけです。

Ⓑ　アワを使うというアイデアは、どこで考えたんですか？

M　ボクの場合、アワとか虹とかがいきなり浮かんでくるわけではなくて、システマティックな考え方をしているんです。「バブルボブル」のときは、まず最初に女の子が楽しめるゲームということを基本にして作ったんです。じゃあ、女の子が絵を描いたりするときどんなものを描くだろう、と想像して、たくさん、たとえば100個ぐらい列記するんです。その中からこれは引っかかるなというものをピックアップします。そしてこれらについて練っていき、自分がやりたいものに絞っていきます。この結果が、そのときはアワだったんです。キャラクターも最初から龍のような格好をしていたわけではなくて、頭に刺のついたロボットを考えていたんです。アワに対して刺というイメージがあったのでこうしたんですが、どうもかっこ悪いなあと思い、刺のあるものを考えているうちに龍が浮かんできたのです。となると、龍には背中にもヒレがついていますから、こいつをうまく使わない手はないな、ということで考えたのが、背ビレ割りだったわけです。こんな感じで、アワというものに対して自分なりに考えてひらめいたアイデアをどんどん紙に書いていくわけです。

「レインボーアイランド」そしてこれから

次に考えたのが「レインボーアイランド」でした。このゲームも「バブル」に負けず劣らず、頭をひねったつもりです。虹というワンアクションが「移動・攻撃・防御・奪取」という多目的事項に一度に働きかけるように設計しました。

ところで、私は今まで作ってきたものすべてについて自分なりに反省点があったと思っています。より楽しんでもらおうと考えたことが、時として裏目に出てしまうこともあります。私は1作1作が勉強だと思い、これからもどんどんフレッシュなオリジナリティーあふれるゲームを作っていきたいと思います。

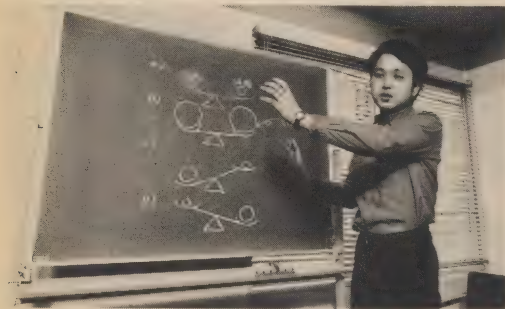
Ⓑ　われわれが思うに、「バブルボブル」や「レインボーアイランド」のような戦略型ゲームというのは、ゲームの作り方が非常に難しいのではないかと思うんですけど、そのへんはどうですか？

M　ボクが作ったゲームはまだ数が少ないですけど、その中でもかなり頭を痛めました。寝ようと思って布団に入っても、パッとアイデアがひらめいて、忘れないうちにメモするんですけど、そうこうしているうちについ熱中してしまって、気がついたら朝になっていたとか、部屋中メモだらけだったりというのがよくありました。でも、コミカルゲームを作るときは、それくらいやらないといいものは作れないんじゃないかと思います。

Ⓑ　他の人に比べて、MTJさんなりに努力しているような点はありますか？

M　やはり見えないところでコツコツやったり、地道にアイデアを積み重ねていく、ただひたすらそれだけですね。

Ⓑ　ところで、普段は机に向かって何をしているんですか？

M　ボクの場合は、机に向かっているのは、新しい企画を考えるときか事務的な作業をしているときに限られますね。ボクはキャラク

ターのほうもやっていますから、アイデアができしだい、アニメーターというツールを使ってキャラクター作りをしています。ときには市場調査ということで、ゲームセンターへ行ってプレイヤーたちの意見も聞いたりしています。

Ⓑ　アイデアが裏目にでることがあるということですが、具体的にどんなことですか？

M　「レインボーアイランド」で、よかれと思って作った隠れ面の強化装備ですけど、意外とあっさりクリアされてしまうんで、結果的にゲームバランスを崩してしまい、今となっては後悔しています。そういった反省を含めて、次のROM交換では、マニアというか、レインボーファンのために作ったエクストラバージョンに変えます。これは、強化装備を取らないと得点効率がどんどんよくなる、というふうになっています。

Ⓑ　ああいう路線というのは、へタをするとマニアにしか受けないゲームになりかねないという気がするんですが……。

M　そうなんです。そこが、今回問題だなと、ボクも思っているんです。最近はマニアの子たちと話す機会も増えたので、そのへんをボク自身が少し軌道修正しないといけないなあと考えています。

Ⓑ　巷では「バブルボブル3」はどうなのか、という噂もありますが、どうですか。

M　ん―、そうですね、これはまだまだ……。ボク自身やりたいと思ったときにやりたいと思うんで、機が熟すまでは自分なりに温めておきたいというか、逆にこれからやってみたいことがいろいろありますんで、それが片づいてからやろうかなと思っています。

Ⓑ　すると、今はどんなことをやっているんですか？

M　それをバラしちゃうと、次のゲームのこともいろいろあるので、極秘ということで……。まあ、とにかくウズウズしてやりたくてしようがないという、そんな感じのゲームを作りたいですね。それが、たとえ他の人から見てバカげたことでも、これは絶対におもしろいと、自分で確信が持てるものは、思いきって作りたいなと思います。

Ⓑ　いまビデオゲーム業界は、体感ゲームがはやっていますが、やってみたいと思いますか？

M　それは非常に興味があるので、ぜひ挑戦してみたいと思うジャンルのひとつです。

Ⓑ　人によっては、テーブル型ゲームは衰退していって、大型きょう体路線になるのではないかという意見もありますが、その点はどう考えていますか？

M　まず、業界全体が衰退するんではないかとおっしゃる方もいますが、ボクはそうは思っていないんですね。ただ、ここでボクらががんばらないとそうなってしまうかもしれないし、だからこそいっそうがんばらなければいけないという切迫したものを感じています。

で、将来的にどうかというと、体感とテーブル型が共存していくと思うんですけど、科学の進歩に合わせて、ビデオゲームも形を変えてでも進化していくんじゃないかなと思います。それがどんな形かはボクもまだわからないんですが、技術の進歩だけ見ても超電導が世の中で普通のものになってきたら、空中に浮いてできるゲームというのが、当たり前のこととして出てくると思いますし、手を変え品を変え新しい遊びというのが出てくると思います。基本的に遊びというのはなくならないと思いますし、なくしたくないと思います。

Ⓑ　MTJさんの立場から、これからのタイトーはどういうふうに展開していくと考えていますか。

M　会社としては、より楽しい遊びを提供していくということですが、ボクたちの考えとしては、もちろんビデオゲームはこれからもどんどん進めていくんですが、遊びというもっと広い視野にたって、ビデオゲーム以外にももっと興奮させられるものはないかを考えていきたいと思います。

Ⓑ　今はビデオゲームのデザイン専門ですが、ファミコンやMSXはどう考えていますか？

M　ボクは、今のところ業務用でいきたいと思っています。自分の思ったことができるものと考えると、どうしてもファミコンやMSXではハードの制約があって、アイデアが生かしきれなかったりするんです。せっかくこういう会社に入って好きなことができるんですから、いろいろな可能性に挑戦できればということで、業務用を続けていきたいと思うわけです。

MTJ氏からのメッセージ

Ⓑ　では最後に、これからゲームデザイナーを目指す人や、ゲームをプレイしてくれる人たちに何かメッセージがあったらお願いします。

M　まず、ゲームを考えるというのは、皆さんが考えているほど甘いものではありません。ゲームが好きで分析能力があるのは当たり前で、加えて新しいものを次々生み出していく能力（創造力）が必要です。また、人並以上の情熱と好奇心や、ゲームに対する自分なりのポリシーといったものも持つべきです。

ゲームデザインの喜びってなんでしょう？　自分のアイデアが画面上で動き出し、形となって世に出、プレイヤーに楽しんでもらえることではないでしょうか？　企画は大変かもしれない、でも「俺はやってやるぜ！」ぐらいの骨のある人に、私はぜひきてもらいたいと思います。いっしょにがんばろうじゃありませんか！

それから、ボクのゲームで遊んでくれている人には、これからもフレッシュな創造力あふれるゲームを作っていこうと思いますので、ゲームセンターでボクのゲームを見かけたら、ぜひプレイしてやってください。そして、これからも応援をよろしくお願いします。

Ⓑ　ありがとうございました。

BEEPお祭り大好きトリオの

2大ゲームミュージックイベント実況レポート

文／氷水芋吉　撮影／小阪和樹・宮崎基作

▲"アフターバーナー"作曲者のヒロ氏が中央に！ さすがセガ!!

パニック!! in噴水広場

去年の12月19日に催された、セガのファン感謝イベント「アフターバーナー・パニック」。セガ人のみんなは池袋のサンシャインシティ・噴水広場まで足を運んだかな? BEEPからは、雅、YASそして(芋)の、お祭り大好きトリオが行ってきたので、不幸にして行けなかったセガ人のために、ここでライブ感たっぷりの報告をすることにしよう！

オープニング!!

噴水の前に設けられたステージ。その中心には、アフターバーナー・コマンダータイプのきょう体が置かれている。その周囲を楽器、ディスプレイ、スピーカーなどが取り囲み、そのステージを、さらに来場者が十重二十重に囲む格好となっている。

来場している人間の数は、およそ数百人ぐらいだろうか。ステージまわりだけでなく、吹き抜けの2階、3階、4階までもが、人、人、人で埋めつくされている。その大部分が中高生の男の子だが、なかには付き添いで来たと思われる年配の婦人や、こういう場所には似つかわしくない(?)若い女の子の顔も、そこかしこに見える。

どの人間の視線も、今は・・・まだ、ステージまわりのディスプレイで上映中のA・Bビデオに引きつけられている――が、ついにイベント開始の午後2時！

来場者の視線が、いっせいにステージ上に注がれる！

突然、耳をつんざく大音声！

曲は"ファイナル・テイク・オフ"(A・B-面からの曲)!!

ゲーセンやレコードではよく聴く曲だけど、今日のはどこか、ひと味違う――なんと、このオープニング曲は、セガ・サウンドスタッフ4人組による生演奏！

そう、このイベントではA・B王座決定戦やクイズ大会などもあるんだけれど、ボクらがこのイベントに来た目的の大半は、この生演奏を聴くことにあったのだ。やっぱり生サイコー!! Yeah!!

(芋)・おいおい雅、オレの原稿に乱入するなよ)。

▲「アフターバーナー・パニック!!」司会者の声が響く。さすがセガ。

▲宣伝部の長谷川・飯田両氏によるマスターシステムの宣伝。さすがセガ。

というわけで、A・Bパニックは、セガ・サウンドスタッフの本邦初公開、はじめての生演奏で始まったのでした。

▲賞品に目がくらみ、暴徒(!?)と化した観衆。さすがセガ人。

大観衆はいよいよパニック

オープニングの後、サウンドスタッフ4人組は控え室に引っこみ、セガ、アルファレコード、ポニーキャニオンによるA・B関連商品の宣伝があり、続いてA・B王座決定戦とクイズ大会が行われた。が、詳細については誌面のつごうで、パス。ただ一つ説明しておくと、ここではセガ、アルファ、ポニーが太っ腹なところを見せ、関連商品を景品として、ドバッと大放出!! たとえばマスターシステム+A・Bカートリッジなんかは、20台近くも出たんじゃないかな?

その豪華な景品群に観衆は目の色を変え、イントロクイズ大会などは、もうパニック！ 司会者に当ててもらおうと、FMサウンドユニットを振ってアピールする者があれば、3Dメガネを振る者もあり、何を勘違いしたのか、BEEPをかざしてボクらにアピールする者まで！ 出てくる始末。

ま・さ・に、アフターバーナー・パーニック!!

そして、パニックの余韻を残しつつ、イベントは再度の生演奏へとなだれこむのであった……。

スタッフもパニック!!

後半に演奏されるはずだった曲目は、ボクが前日秘密に入手した情報によると、以下のとおり。

スペハリのテーマ
マジカルサウンドシャワー
スプラッシュウェイブ
アフターバーナー
サンダーブレード

しかし、結果的には最後の〝サンダーブレード〟は完全には演奏されなかったんだ。

▶ゲーム大会の1コマ。賞品大放出は、さすがセガ。

◀「おれが、ファンキーだぁ!!」ノリは黒人のK・H氏。さすがセガ!!

なぜか？

その理由を説明する前に、マジカルサウンドシャワーの演奏風景を少し書いてみよう。

――キーボードのヒロ氏がシーケンサーをスタートさせると、ラテンパーカッションの軽やかな音が流れ始め、サブ・キーボードのファンキーK・H氏がステージ中央に飛び出し、やおら踊り始める！

しかし、どうもコンピュータのパートと、キーボードがうまく同期しないようで、ヒロ氏からやり直しのサイン。ファンキー氏はテレながら持ち場に戻る。

ふたたびシーケンサーがスタート。ファンキー氏もふたたびステージ中央で踊り始める。イントロのサビでファンキー氏は戻り、キーボードでヒロ氏と合流。

しかし、またまたキーボードとコンピュータが同期しないようで、今度はギターのK・N氏から×のサイン。またまたやり直し。

ハズいぜBEEP!(セガ編)

当日、開始直前に来たのにもかかわらず、人混みをかき分け最前列に陣取り、大声は出すわ、紙テープは投げるわ、クラッカーは鳴らすわ……と、傍若無人の振る舞いをする一団がいた。

もちろん、BEEPのお祭りイベント大好きトリオである。

彼らは「イベントを盛り上げるためにやったんだ。セガの飯田氏も承諾済みだったはず！」と弁明しているが、真偽のほどは定かではない……。

3度目の正直。またまたまたシーケンサーがスタートし、ノリのいいラテンパーカッション。ファンキー氏もまたまたステージ中央に踊り出て、ハンドクラップ(シャンシャン)！

今度は、やっと、うまくいったようだ。

――という具合いに、なにしろサウンドスタッフにとっては初の生演奏、しかも、ただでさえ失敗しやすいコンピュータとの同時演奏を、ステージでのリハーサルなしでやったものだから、失敗すーるする！

サンダーブレードも、シーケンサーのパートが流れなかったために結局中止となってしまったんだ(代わりに、即席のクリスマスソングを演奏した)。まったく残念！

まあ、その他の曲は、だいたいうまく演奏できたんだけどね(と、書いておこう)。

ライブをふたたび！

今回のイベントでは、なんやかやと失敗はあったけれど、その失敗のおかげで、かえっておもしろいこともあったんだ。たとえばヒロ氏の過去がK・N氏によって暴露されたり、サウンドスタッフへの突然の質問コーナーが設けられたり……などなど。むしろ失敗のおかげで、かえって生のセガをよく知ることができたんだから、行った人は大満足だったんじゃないかな？

では最後に、イベント終了後、あと片付けをしていたファンキー氏の言葉を載せておこう。

「恥ずかしかった！ でも、またやりたいね。そんときはヨロシクたのむぜ、Baby!!」

期待してますよ！

ナムコからのX'masプレゼント

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

変わって6日後の12月25日、東京・虎の門のニッショーホールでは、ナムコのクリスマスコンサートが催された。こっちのほうは、抽選で入場整理券が当たった人しか入れなかったので、涙をのんだ人も多かったんじゃないかな？ そんな人のために、やはりBEEPのお祭りイベント大好きトリオ＋SHOTANが見てきたコンサートの模様を、報告するぞっ!!

▲レーザーに彩られた幻想的なオープニング。さすかナムコ。

第1部 VGMコンサート

ナムコのクリスマスコンサートは2部構成。まずは第1部「ビデオミュージックコンサート」が、レーザー光線に彩られつつ幕を開けた。司会は、ラジアメでおなじみの、斎藤洋美さんと鶴間政行さんの2人！

ナムコのVGMレコードは、今までにビクター、アルファの2社から発売になっているけれど、今回演奏したのは、もちろん、ビクターの「ビデオゲームグラフィティ」に収録されているアレンジバージョンのほうだ(だって、協賛がビクター音産だもんね)。

そして、演奏するのは、ナムコサウンド担当の5人衆。全員がキーボード奏者なものだから、ステージ上にはシンセあり、ショルダーキーボードあり、そしてグランドピアノありと、豪華絢爛華美重厚!? ボクもYASも、思わずヨダレを垂らしてしまったほどだ。

なお曲目は、以下のとおり。これだけの曲をいっきに(観衆に拍手をする間を与えないほど！)演奏したというしだい。

サンダーセプター
ドラゴンスピリット
ベラボーマン
トイポップ
妖怪道中記

ほとんどがビデオゲームグラフィティに収録されているものと同じアレンジなんだけど、〝ベラボーマン〟はゲーム自体が新作中の新

▶小沢さんと洋美さんの連弾〝トイポップ〟。さすがナムコ。

▲対照的なクリスマス衣装の鶴間さんとチャイルズ。さすがナムコ!?

▶ヘビメタＴＡＫＡさん。目のやり場に困ってしまうのは、さすがナムコ!?

▲キーボーディスト５人編成によるＶＧＭコンサート。さすがナムコ。

▲〝恋のディグダグ〟。やっぱり生は違うね。さすがナムコ！

▲おニャン子なき後、ツベルクリンの歌はとても新鮮。さすがナムコ！

作なだけに、当然レコード未収録の初お目見え。そして〝トイポップ〟は、なんと作曲者の小沢さんと斎藤洋美さんのお2人による、連弾！（しかもグランドピアノだぜい!!）これを聴けただけでも、ここに来た価値があったと思うのだが……（来れなかった人はソノシートを聴こう！）。

第2部の前に……

第1部の後に10分の休憩がとられ、次は第2部。第2部は「クリスマスパーティー」ということで、まず、プレゼント抽選会、チャリティーオークション、ビデオ予告編の上映などが行われた。チャリティオークションについては、「ハズいぜBEEP！」を読んでもらうとして、問題なのはビデオ！

このビデオというのは、今春発売になるナムコのオリジナルビデオ「未来忍者」のことで、その予告編（というかラッシュフィルム）が上映になったんだ。しかし――いやー、笑える笑える！　会場は、期せずして大爆笑の渦!!（ホントはシリアスなドラマなのに！）

なんというか、時代劇モノなんだけど、中身は未来のテクノロジー。靖国神社もどきの戦艦は飛ぶわ（とは雅の弁）、忍者が掌からエネルギー弾は撃つわで、そのセンスは尋常のものじゃない！

読者のみんなも、ダマされたと思って見てくれ！　ほんっとおーに　オモシロイんだから。

アイドル系のコンサートかぁ？

ビデオの興奮醒めやらぬうちに、第2部も中盤。ふたたびコンサートだ。が、第2部のコンサートは第1部とはうって変わって、歌謡曲ばりのコンサート！

ゲームミュージックじゃないけれど、まずチャイルズ（「笑っていいとも」に出てる3人組の女の子だよ）が登場。

彼女たちの歌とおしゃべりで観客の興奮に加速がついたところで、ラリーXのヘビメタバージョン〝かっとびラリーX〟、〝恋のディグダグ〟、おニャン子クラブ風〝ちょっとマッピー男の子〟、そして〝ワンダーモモ〟（以上は「ビデオゲームグラフィティ」に収録されている）などが、合間合間に斎藤洋美さんの仮装（と、鶴間さんの「ケロヨーン」）をはさみつつ、歌われたんだ。

とくにすごかったのが、最後の〝ワンダーモモ〟！　〝かっとびラリーX〟を歌ったヘビメタ姉ちゃん（失礼!!）のTAKAと、〝恋のディグダグ〟を歌った、こちらはブリッ子風のまさごろ（しかし、なんて名前だ！）という、まったく異質な2人によるデュエットに、観衆の興奮は最高潮!!

第2部も、第1部以上の盛り上がりのうちに、幕を閉じたというわけなんだ。

あ、そうそう……

書き忘れていたことがあった。このコンサートはチャリティコンサートで、入場者は全員300円以上を募金しなければ入れなかったんだ。ちなみに、BEEPトリオ＋1の募金額は、YASが1000円、雅が1000円、SHOTANが300円。㊖は報道関係者として入ったので、募金ナシ！　でも……（「ハズいぜBEEP」を読むこと!!）。

集まった額は、総計324、235円。これはすべて、ラジアメでおなじみTBSの「カンガルー募金」に寄付されたそうだ。

エンディングは、全員による〝きよしこの夜〟の合唱。本当にいい夜でありました……。

ハズいぜBEEP！（ナムコ編）

第1部と第2部の幕間に行われたチャリティオークションで、源平討魔伝のノボリを5000円、ファイナルラップのツナギを1万円と、他の子供たちを無視した高値でセリ落とした2人の男がいた。㊖とYASである。

YAS「市価3万円以上のツナギだから、得した！」

㊖「はっはっは、募金ですよ、募金!!」

田井氏（ナムコ）談「バカだねー」……。

特集2

梅は咲いたかセガ・スペシャル

おおっ!
今月はなんと12ページオールカラーだ。
サリオも加わって、セガの春はもう満開だぜ!!

"スペハリ3D"第1報!

あのスペハリが3D対応になって生まれ変わった。
ユーライアを救うのはキミだ!

間似谷林蔵（以下M） いやあ、今月もセガ本社へ行けるなんて思わなかったなあ。

TAKE ON!（以下T） 今月は大収穫だったね。どれから紹介しようか。

M 読者の期待度からいったら、まず"スペースハリアー3D"だろうね。まあ今月は画面を見せてもらえたくらいだったけど。

T 3D画面は"とび出す"というよりメイズウォーカーと同じでへこむ感じだった。

M それを言うなら"奥行きが出た"という表現のほうが適切かな。

T でも、あのスピードはただでさえ高速なのに、3Dの画面切り換えもしちゃうんだから大変だろうなあ。

M うん……ちょっと動きがコマ送りぎみだけど、ハードの性能からいって仕方ないかな？ という気がする。でも新しい敵キャラたちはなかなかの迫力だね。

T あとBGMが旧作のFM音源バージョン＋オリジナル曲っていうのはいいと思った。旧作で思い出を作った人にはウレシイ配慮だよね。そういえば、ストーリーはどうなったんだっけ。ハリアーのお父さんと戦うとか……。

M なに大ボケ言ってるの！ 今回は捕らわれたユーライアを救出するっていうスジだったでしょ。

T それはそうと、3Dメガネを買えない人はかわいそうだ……。

M ところがどっこい、コマンドで普通の画面にもなるんだよ。これは完成版が待ち遠しいね。

爆発パターン 旧作のタイルから少し進歩している

"ブワーッ!"ハリアーの叫び声は少し低音になった

ボスが多彩! このムシャは3匹交互に剣を振ってくるのだ!

新型のボス ちゃんとパイロットの姿が見える 背景にも注目!

特集2
梅は咲いたか
セガ・スペシャル

セガ・エンタープライゼス
マークIII・マスターシステム対応
5,500円
by TAKE ON／&間似谷林蔵

アレックスキッド・ロストスターズ

アレクの冒険第3弾！ カワイイキャラと、超越した難しさの再現度はいかがかな？

お待たせ！アレックスキッド

T　次はやっぱり"アレックスキッド・ロストスターズ"かな。

M　マークIIIだと第3弾になるわけだ。

T　そうそう、第2弾"BMXトライアル"があったからね。あれは○○だったからなあ。

M　ちょっと、その"○○"ってのは中に何を入れるワケ？ 最近読者から「BEEPは"○○"とか伏せ字の表現が多すぎる」って言われているらしいじゃないか。

T　あえて○○に入る文字を書くとすれば、"キャラクターがかわいくて、かんたんで、誰でも楽しめるゲーム"って感じかな。……これでいいかな？

M　○の数が全然あってないけどね。

難度が下がった？

T　そういえば、アーケード版のオリジナルはキャラクターはかわいいけど、かんたんとはオセジにもいえないシロモノだった。

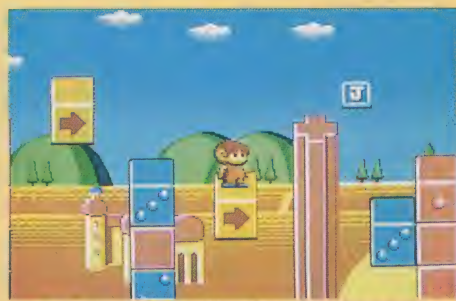
M　また頭ごなしにけなすぅ。

T　そういう間似谷はロストスターズをきわめたんだ、フーン。

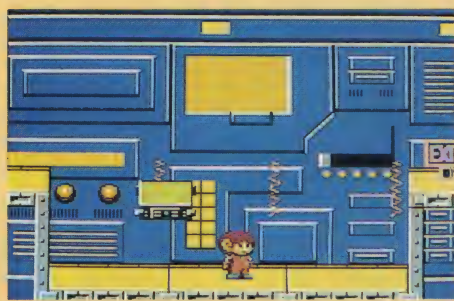
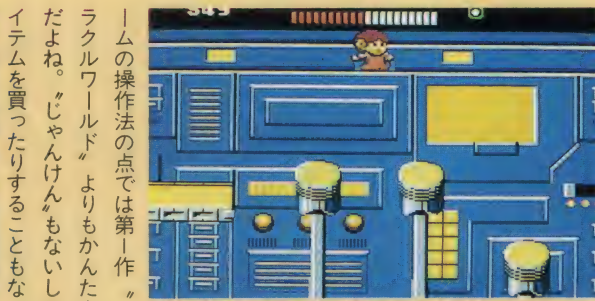
M　……まあ、たしかにあのムズさはハンパじゃないけど。

"FIND THE MIRACLE BALL！"

T　そうなんだ。ボクがロストスターズの移植で心配していたのは、あの殺人的な難度のことなんだ。"あのまんま移植されたら、たまったもんじゃない。モンスターワールドの比じゃなくなる……"とブルブルしていたんだけど、開発中のマークIII版を見て安心したね。

M　そうだね。人並みの難度に落ちた。TAKE ON！の言い方を借りると"イヌでもネコでもできる"という感じかな？

アレクの耳がひつじみたいだけど、きれいに移植されてるでしょ。

このモノレールはきっと羽田へ向かっているのにちがいない。

T　そんなことを言うと完成版がメチャメチャむずかしくなっちゃうぞ！ あのSDIだって、取材のときに七味とうがらしが全面クリアしたばっかりに完成版の難度が上がって、完成品をやった七味が"これはSDIじゃない"と言った話があるくらいなんだから。

とにかく、そのへんの難度を考慮してくれたことがボクには非常にうれしかったわけ。

お待たせ！内容紹介

T　それではそろそろゲーム内容の紹介に入ろうか。

M　この"ロストスターズ"はゲームの操作法の点では第1作"ミラクルワールド"よりもかんたんだよね。"じゃんけん"もないしアイテムを買ったりすることもない。

シリンダーの上をピョーン、ピョーン。やさしくなったね

電流の通る穴が見えないのかちょっとムズイ。

ワンダーボーイみたいにひたすら右へ右へと進むだけ。すごく単純だ。

T　"ジャンプとタイミングが命のアクションゲーム"って感じかな。シーン数は7だけど、難度の上がった2周目があるから全部で14ラウンドというわけだ。じゃ、さっそくラウンド別に詳しく見ていくことにしよう。

ラウンド1

T　ゲームスタートすると、"FIND THE MIRACLE BALL！"とキレイな音声合成が聞ける。

M　ラウンド1の舞台は"チャチャチャキャスター"。オモチャの攻撃をかわしながら積み木の上をわたっていくんだけど、キレイに移植できてたね！

"BOW WOW！"タイミングよく抜けよう。

T　とくに"BOW WOW"と文字攻撃してくるワンちゃんとか、トランプの兵隊が感じ出てた。ビデオゲーム版の雰囲気をよく出してる。でもボクが一番気に入ったのは、動く積み木をジャンプでわたるのが楽になったことなんだ。

ダイヤのAが何枚も何枚も……イカサマだあ！

これは全体の大きさを小さくしたことと関係があるのかな?

M　ビデオゲームはもうちょっと全体のキャラクターが大きかった。その分上下スクロールしていたわけだけど。小さくなった分操作性やジャンプ力は上がったような気がするね。

音符を撃ちおとせるのでちょっとだけ楽になった

T　なるほど。あととちゅうで飛んでくる星を取ると、パワーアップするシステムが少し変わったでしょ。

M　Jがジャンプ（ジャンプカアップ）でSCがボーナス得点、Sがショット（自分の分身を飛ばすような攻撃ができる）だけど、Sが時間制でなく回数制になった。これはありがたいね。たとえばラウンド1だと最後に出てくるルンルンバルーンの音符攻撃も消せるもんね。

やった！　ミラクルボール、奪取したぞ。

ラウンド2

T　ラウンド2はフォートレ・スター。要塞だか工場だか、とにかくメカメカした面だね。

M　ここは鉄人14号が集団で出てくるんだ。変な名前！

T　そう言えば、昔某TV番組に木人38号なんてのもいたなあ……。ま、いっか。ここの目玉は上下するシリンダーをわたるところかな。

鉄人14号だ。ビーム攻撃をしかけてくるぞ

M　マークⅢではめずらしくチラツクんだけど、〝逆にハードの限界に挑戦しているな〟って感動しちゃった。

T　オマエ、本当にセガよりだなあ。あとこのラウンドでおもしろいのは、ミラクルボールがオパオパの中に入ってるとこかな。今までのゲームでオパオパのキャノピーが開くところなんてなかったもんね。

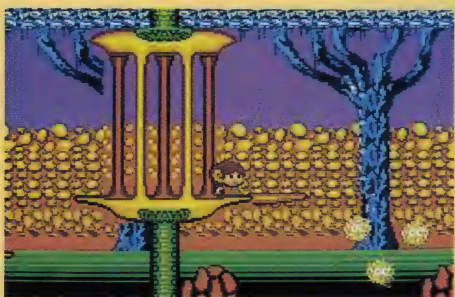
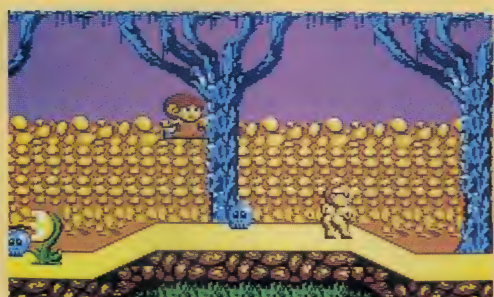
2個目のミラクルボールはオパオパの中に入っていたのだ？

ラウンド3

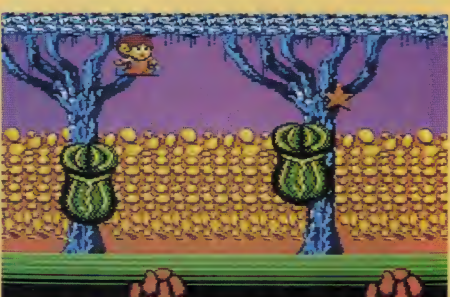
T　ラウンド3は〝ポーラ・スター〟ここはちょっとオドロオドロした面だ。

M　ここはゆれるウツカズラの上を飛びうつるのがコワかった。そういえば地面からゾンビが生えてくるのがなかったね。

T　そうそう。インケンな仕かけはいくつかなくなっているんだ。1面でも排気ガスを出す車が出てこなかったでしょ?

M　そうか。シリフリ・コーとかおもしろいところはちゃんと再現しているもんなあ。この後のラウンドも早く見たいね！

ふわふわ飛んでる玉はヒューマホーンというんだって。

こんなモノを出して、シリフリ・コーのおしりはどうなってるの？

うわっ！　ちょっと距離がたらなかった。〝ギャアー！〟

ポヨヨーンをよけて3面もなんとかクリア。この続きは来月ネ。

ステラがいない！

T　この開発バージョンは残機制でなく、時間制だったからゲームオーバーはタイムアップ時のみ。時間内なら何度やられてもOKだった。だから少し難度が下がったような感じがしたんだ。

M　完成バージョンは残機制と合わせたシステムにするかもしれない、という話だったね。ほどよい難度でわれわれファンを苦しませてくれるといいなあ。

T　それと、最初に言っちゃうとガッカリしそうだから最後までとっといたんだけど、このゲームは1Pのみなんだ。

M　〝エエーッ?〟……といっしょに行ってきたボクが今さらおどろくのもシラジラしいけど、ビデオゲーム版では2P同時プレイでステラの悲鳴を聞くのが楽しみだったのに……。何をけずってもこれだけは何とかしてほしいね。

特集2●梅は咲いたかセガ・スペシャル

ALESTE

© COMPILE 1987

アレスタ

セガ・エンタープライゼス
マークIII・マスターシステム対応 5,000円
by TAKE ON!＆間似谷林蔵

めくるめく高速スクロール。まさかあのゲームがセガでプレイできるなんて、ボクらは幸せだ！

アレ・スタ？

T お次は"アレスタ"だね。

M 取材に行くまで、ボクはアレスタって"アレックスキッド・ロストスターズ"の略だとばっかり思ってた。

T 読者のハガキにもそういうのがあった。たしかにちょっとまぎらわしい気もするけど、中身は全然ちがうんだ。

M 当たり前でしょ！ 内容が同じだったら"ロストスターズ"が2Mだから"アレスタ"は256Kのマイカードになっちゃう。

全方位弾。フルパワーアップして弾2つになるところまでザナ○ク。

6番ハイスピード、手強い中ボスを倒せ！

T ……読者のみなさん。あんまりこいつの言うことをマトモに聞かないでくださいね。

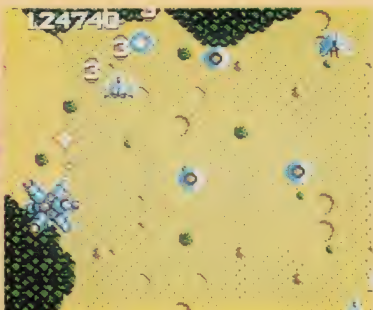
バリバリの……

T 話が横道にそれたけど、このアレスタは"横道"などまったくないバリバリの縦スクロール……。

M シューティングゲーム？

1面の基地。こいつはかんたんだからウォーミングアップだね。

T 先に言うなよな。それにしてもいつのまにか"バリバリの"ってシューティングゲーム（グがない）のマクラ言葉になった感があるなあ……。ま、いいか。

M こういう強制縦スクロールのシューティングゲーム（ボクも"グ"をとろう）ってアストロウオーリアー以来だね。読者のみなさんもさぞかし期待をしてるんではないかな。

こんな中ボス、その昔ジャイアントロボに出てきたなあ。古い？

T それでは内容紹介に移ろう。まず操作法だけど、ジョイスティック（パッド）で自機を8方向に動かし、左ボタンが通常弾、右ボタンが特殊兵器。そして特殊兵器は9種類あって、地上物等から手に入れる。

画面は高速スクロールし、どんづまりの要塞をやっつけるとラウンドクリアだ。

ザナ○ク？

T 賢明なる読者のみなさんはこれだけの説明でこのゲームがどういうものか想像がついたんじゃないかな。

止めるとわからないけど、自機のまわりを回転しているんだよ。

M そうだね。このゲームのオリジナルはあのシューティングゲームのケッ作のザナ○クなんだから。

T おや？ さっきボクにイチャモンをつけた間似合が伏せ字をつかったね？

右の砲台の撃つ弾は破壊できる。このへんもザナ○クしている。

M わざわざ名前を変えたくらいなんだから、これはハッキリと名前を出さないほうがいいんじゃないかと思って。それに"ザナ○ク"だったら○を読み飛ばせばわかるでしょ？

こうやって武器を選ぶのに迷ってしまう楽しみもあるのだ。

T ちょっとロコツな気もするが……。まあ、"セガ版ザナ○ク"だと思ってまちがいない。

特殊兵器だ！

M でも、見た目の感じはずいぶん変えてあったね。

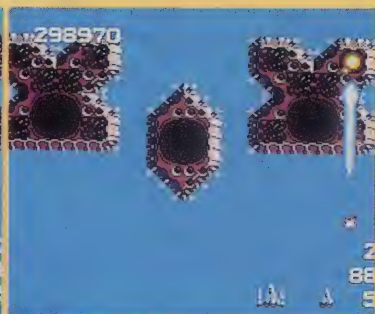
T そうなんだ。まるまるザナ○クという感じじゃなくて、セガなりのアレンジがしてあった。

それでもよく見ると、"これがランダー"、"これがパワーチップ"だというのがわかっちゃうんだけど。

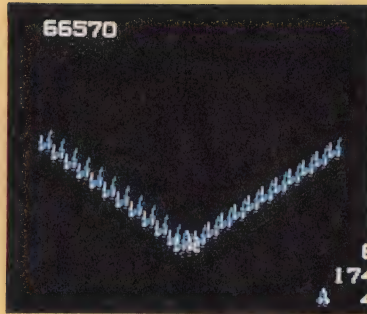
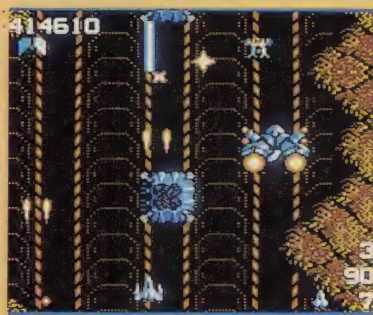
M 決定的にザナ○クと違うのは特殊兵器のところかな。

T そうだね。全部で8種類あるところはザナ○クと同じだけど、内容はずいぶん変わっている。

では、特殊兵器がどう変わったか紹介しようか。

2番の波動砲の威力! 要塞もこれで全滅だ

全滅すると全体焼け野原になってしまう。うーんザナ○ク。

1……自機に最初から装備されている全方位弾。自機の動いている方向に弾が飛ぶ。これはザナ○クの0番に相当する。

このワープデモはMSX版ソックリ。でも、完成品では変わるとか。

あれをやりこんだ人は、ここが高速スクロール面だと気づくはず。

2……波動弾。ボタンを押していると前方を守るバリア。ボタンをはなすと○タイプの波動砲のように敵に飛んでいくのだ(押している時間が長いほど威力大)。

3……レーザー。回数制限あり。ザナ○クでは5番を6個とらなければ手に入らなかったのに……。

4……回転弾。ザナ○クの3番に

このようにランダー(相当品?)か武器をはこんできたりもする、

相当する。時間制限あり。

5……ホーミングミサイル。火の玉が敵目がけてヒョロヒョロと飛んでいく。回数制限あり。

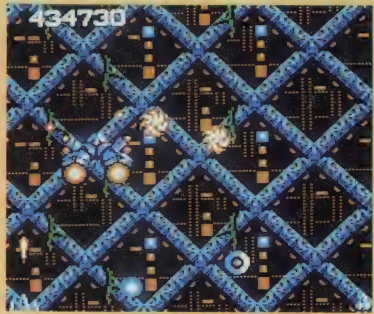
6……スイングウェイブ。前方に連射される高速弾で自機を動かすと左右にゆれる。いわゆるザナ○クの7番だが、弾の形がこっちはバームクーヘンというか波形になっている。時間制限あり。

7……プラズマボール。前方に一定距離をおいて燃えている火の玉。

この2番の力強いビーム! かっこいいね。

時間制限あり。

8……ワイプレーザー。左右にゆれながら飛ぶ。時間制限あり。

特殊兵器はそれぞれ同じ番号を続けてとると、3段階までパワーアップするぞ。通常弾に関してはパワーチップを取ってパワーアッ

ここも高速スクロールシーン。うーん、気持ちいい!

プするのは同じだけど2連射まで。

M　パワーチップの入っているボックスに体当たりすると通常弾がフルパワーアップしたり、パワーチップや特殊兵器をとると一定時間無敵になる技は残ってたね。

T　見てくれが変わっているけど、そういうところはやっぱりザナ○クしてる。AI(人工知能)も組みこまれているようだし……。

M　ラピッドファイヤーなんてつなごうものならAIが燃え上がってモノすごい難度になっちゃうね。

アレよりムズイ?

T　セガ本社でちょっとプレイさせてもらったわけだけど感想はどうだった?

M　ちょっと難しかったかな、って感じ。というのはとちゅうに出てくる中ボスが意外と強かったからかな。

バイオ感覚の要塞。どんな攻撃をしてくるのだろう。

T　ボクもそう思った。そいつがフラフラたくさん弾を出してきて、やっかいなことにその弾が通常弾で消せないんだ。ヘタをするとどんづまりの要塞までついて来ちゃったりして。

M　特殊兵器が新しいので、これはまた遊べるんじゃないかな。

T　ボクはもう少し敵全滅とかのフィーチャー(ちなみに、妖精はなくなった)を加えたほうがいいのでは? と思ったけど、こういうシューティングはあんまりゴテゴテしてもダメだしね。なかなかいい線いってるよ、これは。

誘導弾の形とかはオリジナル。セガの色が生きているぜ。

M　こんな感じでコンパイルのゲームがこれからもセガでできるといいなあ。"ガーディック外伝"とか"魔王ゴルベリアス"とか移植されたら最高なんだけど。

T　昔、全機種用でガルケーブってシューティングがあったけど、あれもコンパイルだったね。間似合の言うとおりになったら、これはサリオ参入に並ぶニュースになるだろう。

レーザーはパワーアップすると2本出るようになるのだ。

特集2●梅は咲いたかセガ・スペシャル

SUPER WONDER BOY MONSTER WORLD
スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド

**もうドラゴンは倒したかな？　今回は
ラウンド1〜5をキメ細かく攻略していくぞ！**

セガ・エンタープライゼス　マークIII・マスターシステム対応
5500円(発売中)　by SHOTAN

紋章はもらったかい？

一気に1〜5ラウンドのマップを公開だあ!!　と、きばってみたものの、今月これを読んでいるBEEPERって、もうそこを突破してるんじゃないかな？　先の面でハマっている人もけっこう多いと思う（ラウンド12はビデオゲーム版とマップが違うよ〜ん！　だから、最初はベルを取ったほうがいいぞ）。

そこで、そういう人へのアドバイスもちょこっとやることにしたので、まあ読んでちょーだい。

さて、このゲームでもっとも重要なことといえば、例の勇者の紋章に決まっている。これを取っておかないと、苦戦まちがいなしのアイテムなのだ。

そこで、これを手に入れる方法だが、これがスゴイ。わらしべ長者なみの物々交換が必要なのだ。

まずは、2面の隠しドアに入って、キャサリンへの手紙をもらう。そして、4面のバラボロのキャサリンのところに行って、手紙とひきかえに笛を手に入れる。次に、7面のどこかでその笛を吹いて、謎の館に入る。そこでは、お守りをもらえるから、これを11面のナマズ大王のところに持っていくと、勇者の紋章に換えてくれる。

というわけだけど、これだけじゃ何の役にも立たないからね!!

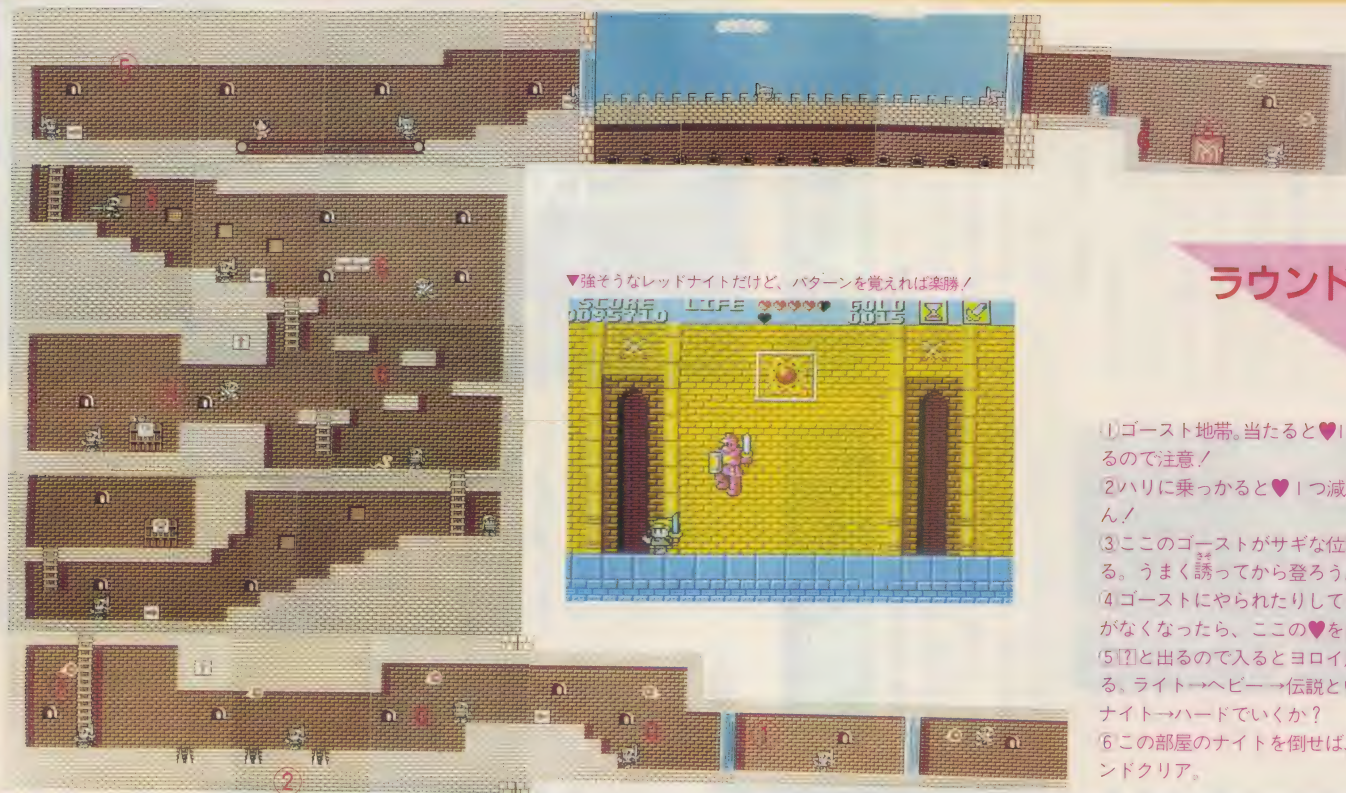
あと、8面は下へは行かないこと！　針山でボロボロになっちゃうぞ。上にいるウィザードを倒せば、メデューサが楽になるぞ。

それと、ドラゴンのアルゴリズムも多少変わっている。てなわけで、がんばってね。

ラウンド1

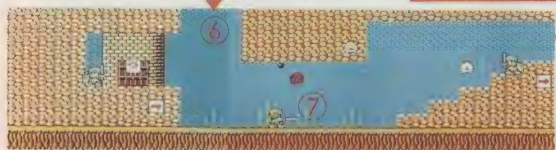
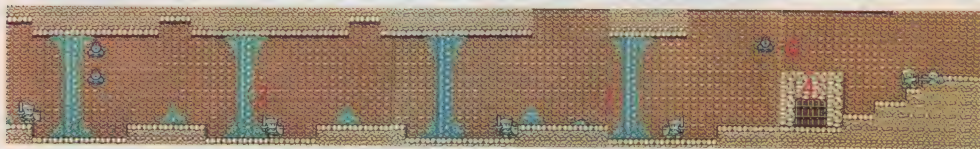
1ここに入らないと、一生ラウンドクリアできません！
2おいしい金袋。酒場に入る必要はないよ。
3このアナコンダは、3刺しで殺せる。
4死神の家。コインは残らず取ろうね！
5ダメージをくらったら、この木の上でジャンプして、♥を取ろう。　(注)マップ上のGはお金、Sは砂時計です。

ラウンド2

1初心者は布のブーツ＋ライトシールド、上級者は革のブーツを買おう。とにかく、ブーツは必ず買うこと！
2川は落ちても平気だ。
3オークは4刺し。たてがないとつらいかな？
4コウモリは、♥を出してくれる。
5隠し部屋。キャサリンへの手紙がもらえる。
6バンパイヤの部屋。
7タイミングをあやまると落ちる。あついぞー!!
8体力が危なくなったら入ろう。料金は20G。
9ブロードソードなら、オークは2刺し。
10オバケキノコの部屋。ブロードソードなら4刺しで勝てる。

▼強そうなレッドナイトだけど、パターンを覚えれば楽勝！

ラウンド3

①ゴースト地帯。当たると♥1.5個減るので注意！
②ハリに乗っかると♥1つ減るよ〜ん！
③ここのゴーストがサギな位置にいる。うまく誘ってから登ろう。
④ゴーストにやられたりしてライフがなくなったら、ここの♥を出そう。
⑤?と出るので入るとヨロイ屋になる。ライト→ヘビー→伝説といくか、ナイト→ハードでいくか？
⑥この部屋のナイトを倒せば、ラウンドクリア。

ラウンド4

①ここのカニは、シールドがあっても強敵だ。
②バラボロのネズミたちは2刺し。♥を出すことが多いぞ。
③キャサリンの部屋があるけど、?のマークが出ないのがイジワル。手紙を見せれば、いいものをくれるぞ。
④ここの金×3は、ウイングがないと取れないよ。
⑤復活の薬を使ってしまった人は落ちよう。持っている人は、クラーケンを倒してから。
⑥落ちるとき、つねにレバーを左に入れておこう。セラミックがないと、上がれないぞ。
⑦タコは8刺し。いいもん出してくれるよ。

ラウンド5

①この井戸に入る。落下シーンはない。
②ここのマッドマンがいやらしい。竜巻を持っていたら使おう。
③ジャイアントコング！
④ヨロイ屋。
⑤この酒場で、カクテルを2杯飲もう。ただし、スフィンクスを倒す自信のある人は別。
⑥ここで落ちるとボスの部屋。
⑦ここの金は、落ちた後も出る。
⑧このゴブリンは、4刺しで倒せる。

特集2●梅は咲いたかセガ・スペシャル

アルゴスの十字剣

アルゴスの十字剣

サリオ

マークIII・マスターシステム対応5000円（3月25日発売）

byたけじゅん

他社参入第1弾！ ゲーセン、ファミコンでおなじみのアルゴスがマークIIIでプレイできるぞ！

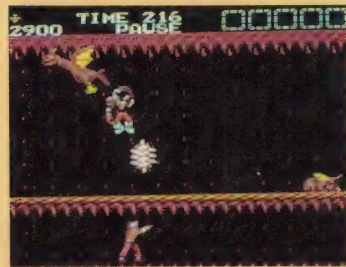
セガで遊べるアルゴスの戦士

これまでまったく他社の参入を許さなかったセガだが、さすがに時代の流れには勝てず(?)、いよいよ他社のゲームがセガで動くようになった。その第1弾が、〝アルゴスの十字剣〟である。

まぁ、タイトルこそ違うがテクモの〝アルゴスの戦士〟がセガで遊べるようになったと思ってくれればいいだろう。いや、ファミコン版の〝アルゴスの戦士〟よりも、よりビデオ版に近づいた作りになったんじゃないかな。

なんたってファミコン版は、バイタリティーとか精神力だとか面倒なステータスがあったけど、セガ版はそんな面倒なものは一切なし！ ただひたすらディスカーマーを振り回して先へ進んで行けばいいんだ。もちろん、ビデオ版のいい部分は残してあるし、オリジナルの部分も足されているので、BEEP編集室内でもウケがよかったぜ。

それでは、移植ゲームにはつきものの、オリジナルとの比較をしてみようかね。

アルゴス名物の夕陽はタイトル画面でもおがめる。

地下道くぐりゃラクチンらくちん

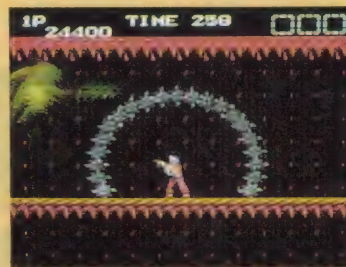
まず、ゲーム画面を見て最初に気づく相違点は、地下道があることだろう。この地下道はけっこう便利。地上を進んでいるとき敵がウジャウジャ出てきて先に進みにくいようなところも、地下道を使えば、難なく行き過ぎることができてしまうんだ。

また、さらに便利なところは、地下道から上に向かってディスカーマーを打ちこめば地上の敵も攻撃できてしまうんだな。「こいつぁーべんりだ」と、誰もが言ってしまうだろう。

地下からディスカーマーで攻撃!! こいつぁ便利だ。

しか～し！ 決して便利な部分ばかりではないぞ。たとえば、地下道は必ずしもずーっと続いているものではなく、そのほとんどがとちゅうでプッツリと切れていて先へ進めないようになっているのだよ。だから、地下道ばかり歩いていては、先へ進めないようになっているんだな。地下道はその場しのぎだけに使うのがいいぞ。

天空のインドラを手に入れれば、こ～んなこともできてしまう。

いっけん強そうな敵だが、じつはこいつらはザコキャラなのだ。

また、セガ版アルゴスのラウンドは全部で5つに分かれていて、各ラウンドの最後にはボス敵がまちかまえているというコンセプトになった。このボス敵はビデオ版をやった人なら見覚えがあるとおもうが、そのボスがいわゆる〝アルゴスの夕陽〟をバックに登場してしまうんだな。この夕陽は、はっきりいってきれいだよ。

ただし、2種類のボス敵を4面まで使い回して構成している（攻撃方法は多少異なる。また、5面のボス敵は獣人の王というとてつもなく強いやつが出てくるのだので、そこの部分が少し惜しい。

それでは具体的なゲーム説明にいってみよう！

頼りになるアイテム

アイテム	説明
戦士の墓標	こいつを破壊すると中からいろんなアイテムが出現する。すべて取るくらいの意気ごみが欲しい。
アルゴスの星	これを7つ集めるとボーナス得点がドーンと入る。
時の石	タイマーが20増える。より長い戦いが可能になる。
総撃破断	画面内の敵を全滅させる。多くの敵を引きつけてから取るのがコツだ。
ナゾの石	こいつをディスカーマーで撃ち続けると戦士の紋章（500点）→闘気のインドラと変化していく。
戦場の翼	これはうれしい1UP。かつての戦士たちの闘志が姿を変えたものだという。
戦士の紋章	戦いに敗れた戦士たちが所属していた流派の紋章。右が500点、左が200点。

インドラ集めてライガー倒せ!!

やっぱり〝アルゴス〟といえばインドラ集め。当然のことながら、セガ版でもインドラ集めがクリアへの早道だ。全部で5種類のイン

5つのインドラを集めよう

インドラ	説明
遠刺のインドラ	ディスカーマーの飛距離が伸びて、敵を遠くから攻撃できるようになる。
強威のインドラ	通常、ディスカーマーは1つの敵にしか利かないが、これを取ると1度に複数の敵を倒せる。
踏殺のインドラ	このインドラを手に入れると敵をふんづけただけで倒せる。飛び石面では有効な武器だ。
天空のインドラ	レバーを上にいれてボタンを押すと、ディスカーマーを振り回す。強力だが間合いに入られると弱い。
闘気のインドラ	一定時間バリアを張ることによって体当たり攻撃が可能。戦士の墓標のみに宿っている。

ロルファが地面から出てきた瞬間。ハサミうち攻撃に注意しろ。

ドラが隠されているぞ。

インドラは、ところどころに出現する〝戦士の墓標〟に宿っていたり、敵を倒すと出てきたりする。

ただでさえ難しい飛び石面。その上カーネルの攻撃が恐ろしいんだ。

これを手に入れれば、攻撃がパワーアップするんだ。ただし、せっかく集めたインドラも1ミスですべて消えてしまうので、いとかなし……。

この他にも点数アップや1UPなど、うれしい8種類のアイテムが用意されているので、1つでも多くのアイテムを手に入れて、楽な戦いに持ちこもうぜ！（くわしくは、下の表を参照してくれ）

あなどれない敵

ここから先は、モンスター表を見ながら読んでくれるとありがたい。ということで、主なモンスターの攻撃パターンと攻略法をかんたんながら書いてみたいと思う。

スタート直後はたいした敵も出てこないが、まずはアルザーがいやらしい。こいつはしゃがんでディスカーマーを撃たなくてはならないのでジョイスティックがうまく入らないとやられやすいだろう。

いつもは弱いボーグだが、ブルーザーに乗ると強敵に早変わり。

また、ドロロンは地下を歩いていたかと思うといきなり地上に出てきて溶岩を噴き出す。こいつは溶岩発射の間合いさえ飲みこんでしまえばいいんだが、それまではけっこうやられるぞ。

そして、アルゴスにはつきものともいえるロルファは、かなりの強敵である。移動スピードが異常に速いだけでなく、地下道からこちらの足元めがけて正確に地上に出てくる。しかも、2匹でハサミ打ち攻撃をしかけてくるので、頭が混乱して最後には昇天してしまう。まぁ、ともかくジャンプでかわしてから攻撃するのがいいだろう。

突然襲いかかってくるザウサーは遠到のインドラでOK！

こんな状況でもあせることはない。要はだるま落としなのだから……。

そして、最後にザウサーだが、こいつはジーッとこちらを見据えながらスキを見た瞬間にジャンプ攻撃をしかけてくる一番いやらしい敵だ。とにかくこいつが出たらスキを見せずに素早く片づけてしまうことだ。遠到のインドラを持っていればかんたんに倒すことができるぞ。

こんなところで左右から敵にはさまれたら一巻の終わりだぁ!!

最後に…

とまぁ、こんな感じでそれぞれの敵キャラには個性的な攻撃方法があって、その攻撃方法をすべて覚えこんでしまうのがクリアの近道だね。ただし、4面まではフリーコンティニューなので、時間をかければ誰でも4面の最後までは行けるだろう。でも、さすがに5面のコンティニューは厳しくてどこでやられても5面の最初に戻されてしまう。ここから先はキミの腕前が試されるね。

最近のRPGブームで謎解きやレベルアップがゲームの基本みたいになってるけど、このゲームにはそんなものはまったくなく、頭のてっぺんからつま先までアクションゲームに徹しているから、気分転換にはもってこいのゲームじゃないかな。サリオさん、今後もがんばってね！

美しい夕陽をバックにボスと対決。相手のパターンを読むことが大切。

敵キャラマニュアル

名前	解説
ドロロン	地下からはい上がり、溶岩を噴き出す。溶岩の間合いを見切ろう。
レオン	こちらもたて穴に住む怪物。舌を撃つだけで死んでしまう軟弱者。
グロケット	たて穴に住むコウモリ獣人。一見強そうだが、じつはこけおどし。
ブルーザー	カタイので、早めの攻撃が大切。ボーグが乗っていると、より強力。
ウルフ族	縦3列に並び、近づくと馬跳び攻撃を仕掛けてくる。
スナイパー	ボス敵。左右にジャンプしながら攻撃してくる。長期戦は禁物である。
モサ	背景とほぼ同色のため、見落としがち。高速で襲ってくるぞ!!
ザウサー	スキを見つけて飛びかかってくる。遠到のインドラがなければ注意。
ロルファ	高速で移動し、こちらの足元を狙って地上にはい上がってくる。
サティス	人をムチで打つのが好きな異常獣人。動きをよく見きわめること!!
カーネル	上下にゆれながら体当たり攻撃をしてくる。かなり悩まされるぞ。
ガルザード	ボーグと組んで攻撃してくる。こいつの下でのジャンプは絶対禁物。
ボーグ	単身での攻撃はなんでもないのだが、ブルーザーに乗るとツオイ。
アルザー	そんなに強くないが、しゃがまないと倒せない。それだけ注意だね。
ノアイ	序盤で出てくるザコキャラ。深追いせず、軽く受け流してしまおう。
ホビト族	穴居からポロポロと出現する。左右へのすばやい攻撃が必要だ。
ウルフ族の酋長	透明な状態から、いきなり襲ってくる。接近→攻撃→逃避のパターンで倒せる。

ソロモンの鍵™

王女リヒタの涙

サリオの第2弾は、ファミコンとビデオゲームでおなじみのアクション・パズルゲームだ。

サリオ
マークIII・マスターシステム対応
5,000円
by SHOTAN.I

ソロモンだ！

Ⓢアソビン教授〜！　セガでは、上海とかの思考型ゲームって出ないんですかぁ？
Ⓐうむ、セガからはとくに出る予定はないが……。
Ⓣフフフ、まだ若いなアソビン！
Ⓐだ、だれだ!?
Ⓣ忘れたか！　最大のライバルテクモラビットだ。SHOTANのお望みのソフトを紹介しにきたぞ。
Ⓢ何なんですか、そりゃ？
Ⓣサリオブランド第2弾、パズルゲーム〝ソロモンの鍵〟だ!!
Ⓢおおっ！
Ⓐ能書きはいいから、早く画面を見せろ！

FM対応だもんね

Ⓐなんだこれは？　ファミコン版そっくりではないか？
Ⓢアルゴスがビデオゲームの移植だったから、てっきりこれもそうかと……。
Ⓣうん、今回はファミコン版からの移植なんだ。でも、けっこう違っている点もあるぞ。まず、ゲーム偏差値がなくなった。
Ⓐそんなもんは、いらん！
Ⓣそれと、画面デザインも一部変わった。変わった面はかなり難しいぞ。
Ⓢ解きがいがありそうですね。
Ⓣあと、コンティニューもあるし、各面クリア時に出てくる「フェアリーズメッセージ」を入力すると、その面からスタートできるんだ。
Ⓢ1日1時間しかゲームできない人にはうれしいですね。
Ⓣしかも、FM音源対応なのだぞ。
Ⓐあたりまえのことを言うな。最近のセガソフトでは常識だ！（アルゴスにはついてないんだよーん）
Ⓣそんなこと言いますけどね、FM音源版は、曲自体グレードアップしているんだぞ。聴いてもらえばわかるけどね。
Ⓢゲーム内容はもちろん……。
Ⓣそう、石を作ったり消したりして道を作り、カギを取ってドアに入ればラウンドクリア。全48＋αでマルチエンディングもあるし、個性的な敵もたくさんいるぞ。
Ⓢもちろんあれも……？
Ⓣそう、隠されたボーナスキャラを探すのも、このゲームのおもしろいところ。なつかしのボンジャックやマイティコイン、ボクの顔（テクモプレート）なんかが、ちゃんと入っているぞ。とくに〝ソロモンの封印〟というキャラクターはマルチエンディングにかかわってくるので、できるだけ多く取らなくちゃいけないぞ。
Ⓢなるほど！　これは期待できそうですね。
Ⓣそういうことだ。それに、今回のソロモンでは新しいテクニックが必要とされる面も出てくるぞ。といっても、そんなに難しいものでもないがね。
Ⓐやいやい、さっきから聞いていれば、セガゲームの第一人者のわしをさしおいて、1人でしゃべりやがって！
Ⓣキャラクター性のないキミが、ぼくに勝てるわけないだろ。
Ⓐナニィ〜〜!?
Ⓢ2人（匹？）ともやめなよ！　あっ、Dr・オガトモまで来ちゃった。またややこしくなるなあ……。と、オチが決まった(どこが!?)ところで、今回はオシマイ!!

ROOM1
ROOM2
ROOM3
ROOM4
ROOM5

無数の（10だって？）星が集まるとダーナになるのだ

こんなところにマフロスの巣が…こんなフィーチャーもたくさん!!

下のメッセージをメモっておくとラウントセレクトが可能

ここはどこ？　のシークレットラウンド。どーやって入るの!?

※サリオでは、アルゴスの十字剣を使ったゲーム大会を３月第１日曜東京、第２日曜名古屋、第３日曜大阪で開く予定。くわしくは☎03・865・8330へ。

ファンタシースターキャンペーン実施中!!

セガでは、初のオリジナルRPG"ファンタシースター"の発売を記念して、2大キャンペーンを実施しているぞ。セガ人のキミは、要チェックだ!!

プレゼントキャンペーン

セガ商品が合計2000名に当たる!

●マークIII賞
FMサウンドユニット&ラピッドファイヤーユニット
1000名

●マスターシステム賞
グレートアイスホッケー&スポーツパッド
1000名

アメリカで人気爆発、国内未発売のソフトを専用スポーツパッドとセットで!!（マークIIIでは使用できません）

ゴキゲンの音源パックと、爽快気分の連射装置をセットで。マスターシステムにも負けないぜ。

期間中ファンタシースターを買った人を対象に実施する、お得なプレゼントキャンペーンだ。合計2000名に豪華商品が当たるぞ。どんどん応募しちゃおう。なお、キミの持っているハードがマークIIIかマスターシステムかで当たるものが違うので、注意してね。

●応募方法　(1ファンタシースターのパッケージの裏にあるバーコード（白地に黒いたて線がシマシマに引いてある部分）を切り取り、ハガキの裏に貼ってください。そして、同じハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、希望の商品（マスターシステム賞か、マークIII賞か）を記入し、右記のあて先へ送ってください。

●あて先　〒144 東京都大田区羽田1　2　12　ホームビデオ事業本部　ファンタシースタープレゼント係

●締め切り　昭和63年3月31日（当日消印有効）

※なお、当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。

ファンタシースターII・ストーリー募集キャンペーン

キミのアイデアが続編に生きるか?

発売以来、人気爆発のファンタシースター。セガでは、早くもこのゲームの続編、"ファンタシースターII"を今年の年末（あくまでも予定だよ）に発表するべく動きだした。

ついては、ユーザー諸君の斬新なアイデアを提供してもらいたい。優秀なストーリーを送ってくれた人には、セガの開発部社員との懇親会（春休み中に開催）に出席してもらうとともに、セガ公認準開発員テレホンカードをプレゼントするぞ（懇親会は会場に集まれる人のみ対象。集まれない方にも、SEGAお楽しみパックと準開発員テレカをプレゼントします）。

●応募方法　ファンタシースターIIのストーリーを書いて、セガへ郵送してください（住所、氏名、年齢、電話番号も明記）。ストーリーの形式は自由です。

●あて先　〒144 東京都大田区羽田1　2　12　ホームビデオ事業本部　ファンタシースターIIストーリー係

●締め切り　昭和63年3月10日（当日消印有効）

●発表　セガにて審査し、選ばれた人へセガから直接電話します。詳しくは、電話連絡後、資料を郵送します。

このキャンペーンの詳しい内容については、お近くのデパート、玩具店の店頭ポスターでお確かめください。

新作情報

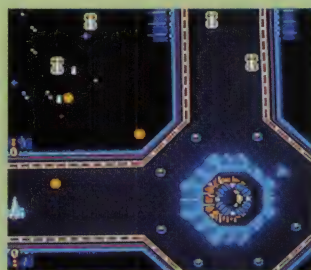
さて、気になる新規参入メーカーの話題だが、確実なことは今月もまだ公表できない。何社かセガと交渉中なのは確かなんだけどね。

ところで、ドーンと紹介したスペハリ3Dより先に、もうひとつの3Dゲームがデビューするぞ。その名は**ブレードイーグル**。このゲームは、意外にも縦スクロールシューティングで、ボタン操作で高度を変えるのだ。背景には、摩天楼がググッとそそり立ってたりするんだぞ。

なお、**ギャラクティックプロテクター**（なんとパドルゲーム）は、急きょ発売が早まったぞ。いきなりラインナップに登場した**天才バカボン**のゲーム内容は不明だ。

詳しい発売スケジュールは以下のとおり。

★ギャラクティックプロテクター（5000円・2月25日）
★アレックスキッド・ロストスターズ（5500円・3月上旬）
★ブレードイーグル（5500円・3月下旬）
★アレスタ（5000円・2月29日）
★アルゴスの十字剣（サリオ・5000円・3月25日）
★スペースハリアー3D（5500円・2月29日）
★キューブゾーン（5000円・3月下旬）
★忍―シノビ（5000円・3月下旬）
★天才バカボン（5000円・4月予定）©フジオ・プロダクション
★ソロモンの鍵（サリオ・5000円・4月下旬）

ブレードイーグルのシーンは多彩。3Dでお見せできないのが残念。

ちなみに、これは左目用の絵（だったと思う……）。

ハイテクコーナー!! Dr.KILLのマルチターゲット

セガ（マークIII・マスターシステム）

もう送らないでくれ!!
（アフターバーナー）

◎発売直後から殺到したアフターバーナーの技（2000通くらい来た）。今回載せるものについては、第一発見者を特定できないため（発売日に発見した人だけで数百名）、BEEPグッズはナシ。悪く思わないでね。
①コンティニュー――ゲームオーバーの表示中にIコンの両ボタンと上。ただし、ステージ9まで、しかも2回しかできない。
②安全地帯――斜め4方向どこでもいいから押しっぱなしにしておけば、11面までは敵ミサイルが当たらないのだ。
③6面のグラントノフを倒さなかった場合、7面に行ってもBGMが変わらないのだ（1機やられた時点で変わる）。

分身が1人、2人
（グレートバスケットボール）

◎自分がボールを持っているときに、味方の矢印を確認して両方のボタンを同時に押す。すると、ボールは頭上を越えてへんなところへ行くが、すかさずそれを取りに行く。ボールを取ったら、先ほどの矢印の選手が金縛りにあっているので、ボールを持ったままその選手に重なりに行く。すると、選手は実体をなくし、分身してしまうのだ。
（岡山県・マスターシステムに絶望した少年）
Ⓚ分身しているときに矢印を確認してパスボタンを押すと、また1人金縛りになる。これに重なっていくと、分身が3人、4人と増えていくそうだ。

▶写真じゃわかりにくいけど、こいつは不気味だぜ！

八連荘(ハーレンチャン)も夢じゃない!!
（麻雀戦国時代）

◎1局終わった後、次の局に移るまでIコンの下と左ボタンを押しっぱなしにしておこう。すると、前の局とまったく同じ配牌が来る。これをうまく使えば、ずっと上がり続けられるぞ。
（埼玉県・赤江岳志／千葉県・笹塚隆仁／岐阜県・ウバウパ）
Ⓚ認定書はもらったも同然だ。

無敵の条件
（エイリアンシンドローム）

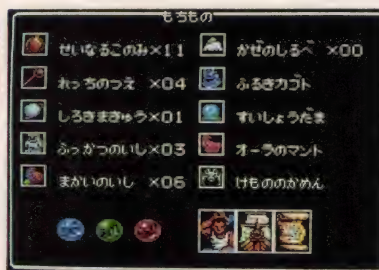
◎残りタイムが272、262、232、222、171、161、131、121、070、060、030、020のとき?ボックスを開けると、無敵になるんだよーん。
（新潟県・山谷和博）
Ⓚよく調べたね。ゴクロウサン。

コンピュータのジャマができる
（ファミリーゲームス）

◎ビリヤードでコンピュータとのVSモードを選び、ゲームを始める。コンピュータの番になったら、パッドを右か左に入れてやると、撞き点が左右にずれて、コンピュータがミスしやすくなる。
Ⓚこれなら、プロ相手でも楽勝だね。

YOU'RE A GOOD PLAYER.
I MADE LIGHT OF YOUR SKILL
BUT, I WON'T LOSE NEXT TIME.

▶で、コンピュータに勝つと、こんな画面になるわけだ。

風のしるべが0個？
（覇邪の封印）

◎お金を貯めて、風のしるべを100個買う。そして、もちものを見ると、なぜか00と表示されている。あーあ、くだらん。
（宮城県・のぶっち）
Ⓚどーでもいいけど、キミ、ヒマだねえ。

▶表示は00でも、ちゃんと100個持ってるんだよ。

PCエンジン

ワープ発見
（カトちゃんケンちゃん）

◎とにかく、3-3の写真のところまで来たら、ハイジャンプしてみよう。6-4にワープできるよ。
（島根県・三成茂）
Ⓚこのゲーム、まだいろいろありそうだね。

◀ここに登って、ジャンプするってえと……。

▶ホーラ、こんなとこに出ちまったぜ。

ハイテク情報を送ろう!!

セガ、MSX、PCエンジン、その他の機種のハイテクを見つけたら、やり方をわかりやすく書いて、ハガキか封書でこのコーナーに送ってください。採用された方には、BEEPグッズをプレゼントします（びーぷるランドのポイントにもなります）。なお、他の雑誌との2重投稿はお断りします。
●送り先 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部 BEEP編集室マルチターゲット係

読者参加・本格ハードボイルド・ファンタジーRPG

シムルグント　王族記外伝

MOON DANCER 月下の舞人

文●堀　蔵人
イラスト●S.FUJIOKA

●前号までのあらすじ
シムルグント王国の属領のひとつパルシファル公爵領では、月の魔道師ウェイ・アヴンが「ウェイ・アヴンの猟犬」と呼ばれる魔法の鎧をまとった兵団を使い、みずからの地歩を固めていた。その兵士たちのなかでももっとも恐れられていた男、アスライル・セファイス。人は彼を「ムーンダンサー」と呼んだ。彼は兵団のなかでも最強の戦士であり、その力はウェイ・アヴンをさえ恐れさせるほどであった。そのため彼は意識を魔道師に封じられ、闘う人形にされていた。イエヴァルドバウでの戦いの後、彼の唯一の友であるキュラオンは、自分の体を取り戻そうとしてしくじり、処刑されることになる。そのときの処刑人として魔道師が選んだのは、皮肉なことにアスライルだった。彼はすべての力を使って魔道師と争ったが、最後には友の命をみずからの手で奪ってしまった。彼は目覚め、復讐の旅に立つのだが……。

妖鐘鬼

——シズゥファルザ、2つとない死の作り上げた細工物。魂を奪うためだけに鍛えられた剣。あれが俺のものだったなら、シズゥファルザよ、お前にもっと多くの血をすすらせてやるものを……。お前が飢えているのは手に取るようにわかっているぞ。だが、俺のものになればお前はずっと飢えることはない。いつでもお前がほしがるだけの血を吸わせてやる。

俺は相手を選ばん。たとえそれが女子供であろうと、お前が欲しがるならくれてやろう。お前にはそれだけの値打ちがあるのさ。ああ、シズゥファルザよ……——

虫の音も絶えた死の静寂のなか、「妖鐘鬼」セリオースは燃えるような渇望のまなざしでアスライルの持つ妖剣シズゥファルザをひそかに見つめていた。

——今まで俺が狙ったもので手に入れられなかったものは一つもなかった、あの剣を除いては……。

ヤツがウェイ・アヴンの操り人形だったころは、誰もヤツに近づけなかったからな。だが今なら……——

その笑みは、狐の狡猾さと狼の残忍さを思わせる。銀色の長い髪の下に光る2つの黒い瞳は、すでに手に入れたシズゥファルザで一刀の下にはらわたを引き裂くときの、えもいわれぬ心地良さに酔いしれるように妖しくゆらめいていた。

兵舎からアスライルがゆっくりとその姿を現した。出立のときがきたようだ。その顔には迷いは微塵もない。全身からほとばしるような気迫は、隠れ潜んでいるセリオースにさえ十分伝わるほどに強かった。左肩にガズナクから授かった炎、腰にシズゥファルザ、そして左手にはキュラオンの槍ウォンドヴォルグを携えていた。

——しかし「はぐれ狼」の行方を知らぬウェイ・アヴンでもあるまい。機会は巡ってくる、必ずな……——

セリオースは音もなく物陰から抜け出し、アスライルを追いはじめた。「情け」という言葉のない戦場へ、「人」を捨てた者の棲む地へと……。

ガズナクは闇に戻りつつ、もう一度アスライルを振り返った。

「不思議な男よのう、お前という男は。それに喰えぬ男でもあるな……」

その言葉には、彼にしてみれば珍しく上機嫌な響きが込められていた。

闇の門

ウシュトク・ルハイの地の果てでは、挑みかかるようにそそり立つ高い崖が、細くうねうねと曲がる一本道をじっと

見据えるように続く。その道の入口を猟犬たちは「闇の門」と呼びならわす。

ここには魔が潜む。ウェイ・アヴンがなぐさみに創った醜怪なる「虫」が巣食っている。通り抜けた者はなく、逃げ帰った者さえない。ただ、「虫」がいるということ以外誰も知らない。

月は傾きかけ、すべての影が長く異様に歪んでみえていた。「闇の門」の入口の狭い隙間を、今アスライルは潜り抜けるところであった。彼の頭の中には、ヴェセル・サライのウェイ・アヴンの塔のことしかない。その他のことなどまったく彼には関係のないことだった。

セリオースは注意深くその後を追う。盗賊の頭目をしていたころの勘は今も衰えてはいない。「時」は黙って2人の後を追った……。

蛇の腹を思わせる峡谷にさしかかってしばらくしてからのことだった。アスライルの歩みがぴたりと止まり、ぴくりと眉がわずかに吊り上がった。ゆっくりとそそり立つ崖を見上げる。そこにはひねこびた木々がやっとの思いで岩肌にしがみついていて、それがぼんやりと闇に浮かび上がるのが見えた。

彼はそっとウォンドヴォルグをそばの岩に立てかけ、屈みこむと拳大の石を一つかみ上げた。重さを量るように2、3度手の上で放り上げると、やおらその木めがけて持っていた石を投げつけた。

だが、石が空を切って木に届くのを待たず、木々はいっせいにその葉を散らせた。アスライルは、その様子を黙って見つめ続けている。

それは木の葉などではなかった。なんとも形容のしがたい異形の生き物の群れだったのだ。蛸のような一対のかさぶたに覆われたような頭を持ち、蝙蝠に似た翼と鉤爪のある足と、毛の生えていない鼠の尻尾のようなものをつけた生き物だったのだ。これが猟犬たちの恐れる「虫」だった。

一度四散した「虫」どもは、獲物を求めて狂ったように乱れ飛ぶ。虫の一匹がアスライルの投げた石をつかんだまま地面に落ちた。

するとすぐさま、みずから尻尾をプツリと落とし、蛸のような頭をグシュッと潰した。かさぶた状の頭から緑がかった体液がドロドロと滲み出し、みるみる石は溶け、虫自身も翼と足を残して溶けた。

が、先に切り離した尻尾は、のたくりながら自分の体の残骸ににじり寄ると、岩と体液の混じり合ったものに付着してあらたに体を作り始めるではないか!

アスライルは、表情ひとつ変えずにシズゥファルザを腰から引き抜くと、再生しようともがく虫に刃を押しあてた。剣はシュウシュウという音とともにすべてをきれいに喰らい尽くした。

しかし上空には、すでにアスライルの存在を感じ取った幾千という虫たちが、彼をめがけてもつれ合いながら舞い降りはじめている。わずかに嫌悪の色を浮かべ、アスライルは剣を鞘に収めた。

「すぐに済む、待っていろ」

肩越しにキュラオンの槍に向かって彼の言った言葉には、訓練場へ向かうときのような気軽さが混じっていた。

闇とアスライルの漆黒の鉤爪は、まるでたがいに絡み合うように空を漂い、ゆっくりと肩の高さまで引き上げられた。

一転してアスライルの瞳はかっと見開かれ、その瞳の奥に血の紅色が燃え上がり、眉間の皺は野獣の狂暴さを帯びはじめた。左肩の青白い炎が彼の鎧の上をすべるように走り、ふたたびアスライルは「ムーンダンサー」へ変貌してゆく。

瞳は焦点を失い、口許には殺戮の喜びを知る者だけが持つ笑みが浮かんだ。これがアスライルの闇に生きる者の性、一度戦いを始めれば彼は正気を失う。相手が完全に息絶えるまで狂気は続く……。

虫はいっせいにアスライルめがけて矢のように襲いかかってくる。虫は飢えていた。飢えだけが彼らの本能だった。

そのとき、アスライルの中の「何か」が爆発した。彼を取り巻く魔法の炎の力と、彼自身のすさまじい「気」と「狂気」が、黒く輝く光のように全身からほとばしった。紅の瞳はいっぱいに見開かれ、その喉から何者をもたじろがせる雄叫びが解き放たれた。

「散れ!!」

アスライルを取り巻く黒い光の矢は、近寄る虫どもをことごとくたたき潰し、地面にたたき伏せた。グチャグチャとのたうち回る虫は、彼のまわりを埋めつくしていたが、それでもまだ上空には真っ黒

な影がひしめき合い、舞い降り続けていた。

黒い光の矢はますますその数を増してゆく。それは魔法の炎の力と、アスライルの天性の戦闘本能が繰り出す手刀なのだが、並の者には黒い光が彼を覆っているようにしか見えない。まさに「闇の王」の降臨を思わせる異景である。

そう、「ムーンダンサー」には武器さえ不要なのだ。鎧をさえ貫くその鈎爪と彼の本性たる狂気は、なによりも強大な武器だからである。

彼は声を上げて笑った。おもしろくてしかたがないとでもいうように。

すでに彼のまわりには薄汚ない虫どもの死骸の山ができ上がっていた。にもかかわらず、アスライルは攻撃の手を弛めはじめた。まだ頭上には数百の虫が舞い狂っているというのにである。

狂気が去ったのだろうか?いや違う、彼は遊びはじめたのだ。残り少なくなった虫を一匹ずつゆっくりと潰すという「遊び」を。

右の肩近くに一匹が取りつこうとするのを人差し指で穴を開けて捨てた。顔に取りつこうとするのをかわし、左手で3つに断ち割った。

そして小一時間もすると、アスライルのまわり数メートルを残して狭い谷間いっぱいに胸のむかつくような虫の壁ができあがっていた。

それにしてもガズナクの携えてきた炎の力は絶大なものだ。虫の撒き散らす強酸性の体液をさえまったく寄せつけず、すっぽりと彼の体を青白いヴェールで覆っている。

アスライルの動きがやがて完全に止まった。だらりと垂れた腕からは、べっとりとした緑色の液体が滴り落ちている。サファイア・ブルーに変化した瞳の色が、狂気の去ったことを告げ、そのけだるそうな表情のなかにはわずかに嫌悪が混じっていた。

すでに野獣の敏しょうさを失なった体は、なかば無意識のうちに虫の死骸をかき分けてウォンドヴォルグのほうへと歩み寄って行く。

槍のかたわらに辿り着いた彼は、屈み込むとわずかに残った自分のまわりの地面に、無造作にそしてすさまじい勢いで突然手刀を突きこんだ!土くれが吹き飛び、両手が深く地面にめり込んだ。

しばらくするとアスライルは、またその手を引き抜き、汚れが落ちたかどうかを確かめた。緑色の体液はすっかり落ちている。魔法のヴェールのおかげで鎧には泥ひとつついていなかった。

「重宝なものだな」

まるでその声は、夢から醒めたばかりのようにぼんやりとした物言いであった。

彼は、ウォンドヴォルグをかつての友であったキュラオンでもあるかのように扱う。だからこそ、汚れた手を嫌ったのだった。

アスライルは、槍に手をかけようと右手を伸ばした。

そのときだ。ふたたび彼のなかの野性が警告を発したのは!闇の門の向こうから、聞き覚えのある音が響いてくる。幾百もの鈴を鳴らすような、それも弔いのときに鳴る鎮魂の鐘のように滅々とした響きを持っている音色が。

腰のシズゥファルザが妙な震え方をしている。いつもの血をほしがるときとは違っていた。

鈴のような音は、今やはっきりと聞き取れるほど近づいている。しかしアスライルは

まったく動こうとはしない。むしろ嘲るようにその音の主の現れるのを待っていた。

　妖鐘鬼セリオースが闇を割ってアスライルの前にゆらりと姿を現した。彼の鎧は、びっしりと細かい菱形の金属片を重ね合わせて作られている。これが触れ合うたびにあの陰気な響きが打ち鳴らされるのだ。

　しかしこの鎧、セリオースの意思ひとつでまったく音を出さぬようにもできる。まるでヤマアラシの棘のように。そう、ヤマアラシの棘のようにこの音色も危険なのだ。人の神経を麻痺させ、まったく動けなくしてしまうからである。「妖鐘鬼」の名の由来はここからきている。

「こんなところまでどぶ鼠退治か、よくやるな」

　妖鐘鬼セリオースは、汚物の山にちらりと目をやるとそう言った。なにげなさそうなセリオースの素振りの裏には、アスライルの強大な力に対する怠りのない警戒が潜んでいた。

「セリオース、どぶ鼠の巣に何の用があって来た?」

　そう問い返すアスライルには、セリオースの欲しがっているものはとっくにわかっていた。

——この男は人の命のことなど考えることはない。こいつの頭の中には、命を取り上げるもののことしかない。シズゥファルザはそういう宿命を負った剣、こいつはそれをよく知っている

　自分の鎧の力でアスライルが動けなくなっているのがわかっていても、セリオースはあくまで慎重に行動した。黒い瞳は、アスライルの黒い鈎爪から一時も離されることはなかった。これにつかまれたら、いくら彼でもとうていあらがうことはできない。

「お前の腰の得物をいただきにさ、ムーンダンサー」

　黒い瞳が貪欲にキラリと光る。だがアスライルは口許を歪めて笑った。

「持って行くがいい、お前ごとき半端な夜盗に扱えるのならな」

　これはセリオースには意外な言葉だった。

——何かあるのか?——

　一瞬彼の脳裏をさまざまな憶測がかすめたが、最後にはシズゥファルザへの焼けつくような憬れのほうが勝ちを占めた。

「俺以上にシズゥファルザを愛してやれる者がいるはずがない。アスライル、お前はもうこの剣が望むだけのことをしてやれはしまい? 正気を取り戻した狂戦士がこいつに与えてやれるのは、せいぜいひからびた月の魔道師ぐらいが関の山だろうさ」

　アスライルはセリオースの言葉をおもしろそうに聞いている。

「饒舌だな、セリオース。講釈はいいから早くこいつを持って行け。今しかないぞ、こんな好機は」

　だが、セリオースはまだシズゥファルザに手をかけようとしない。

「まだだアスライル。この剣にはまだ何かが隠されているはずだ。それは何だ?」

　たがいに「猟犬」としては並はずれた者同士、決してかんたんに本性は現さぬことは百も承知のうえだ。

「教えて何になる? たしかにシズゥファルザを手にすることはできるだろう、お前でもな。しかしこれを扱うことはできぬ、俺以外の誰もな」

　彼ははるかに過去の「何か」を、それも苦痛しか呼び起こさぬ何かを思い出しているようだった。

　セリオースはすでに苛立っていた。

「ならば俺自身で試すしかないだろう!」

　彼の忍耐はここまでらしい。これがセリオースの度量の限界ともいえた。慎重にアスライルの戦闘圏内に立ち入らぬようにして後ろに回り、鞘から夢にまで見た剣を引き抜いた。が、剣はズンッと鈍い音を立てて切っ先から地面に落ちた。

「なんと重い剣なんだ、こいつは……」

　妖鐘鬼は、両手を使って引き上げようと全身の力を込め、やっとの思いで構えるのだが、これでは自在に操るどころか鞘に収めることさえままならない。彼の両手はその重さを支えるのが精一杯だった。

「そいつはドワーフの鍛えた剣をギガルゥがもう一度鍛え直した。魔法炉の中でな。おそらく見かけの200倍ぐらいの重さを持っているだろう。そのおかげで、ドワーフの穴倉にはひと振りの剣もなくなったと、こいつはよく俺に自慢していた……」

　アスライルの顔が曇った。

「こいつだと?」

　セリオースは怪訝そうに問い返した。

「お前が後生大事に捧げ持っているそいつのことさ」

「じゃあ、この剣は……」

　妖鐘鬼は、自分の手の中にある剣を凝視した。

「ギガルゥだ。あの『闇の名匠』と呼ばれた男のなれの果て、ウェイ・アヴンがした一番最初の俺に対する屈辱の証。もうこいつには何もわからない。ただ血をほしがるだけの化け物だ。俺はウェイ・アヴンのいい慰みものだったのさ。俺を化け物にし、その化け物にふさわしい剣をあてがっていたのだからな……」

　冷やかに彼はそう言った。

「せいぜい気をつけることだな。そいつは血が欲しくなると野獣のように暴れまわるぞ。お前自身が食らいつかれぬように用心することだ。さぁ、俺にこんなことをしゃべらせた代価を払ってもらう頃合いがきたな」

　アスライルは、心の底まで凍りつかせるようなまなざし

で彼を見つめた。セリオースは、このときはじめて自分が殺される恐怖を知った。

「シズゥファルザよ、かまわんそいつを喰らえ！」

アスライルが声をかけると妖剣はびくんと身を震わせ、セリオースの額めがけて跳ね上がった。だがセリオースは、間一髪のところでそれをかわした。憎悪と屈辱のために、セリオースの鎧は不協和音の悲鳴をあげる。

と同時に、アスライルにかけられていた呪縛も解け、真っ黒い鈎爪がガリリッといやな音をたてて握り締められた。

解き放たれた野獣は、次の行動に移るべくだらりと垂れた両腕に力を込めた。ガッと開いた掌の爪は竜の牙を思わせ、その一本一本の爪の先には青白い炎が点っていた。

と、何の前触れもなく、先に青白い火を灯した矢のような真っ黒いものがセリオースめがけて放たれた。

セリオースが恐怖を感じる間もなく、その顔のすぐ近くに、不敵に笑うアスライルの顔があった。彼の右手は、しっかりとシズゥファルザの刃をつかんでいた。

「があぁぁ！」

妖鐘鬼は絶叫した。右手で剣をつかむと同時に、左手がセリオースの右手を引きちぎっていたのだ。「闇の鎧」は、持ち主の頭と密接に繋がっているため、苦痛は生身の者と同じように伴う。

「お前は俺の後ろに回った。俺が最も嫌うことを忘れたわけではあるまい？」

アスライルはセリオースの耳元で囁くように言った。

「消えろ。正気になったとて俺が『ムーンダンサー』であることに変わりはない」

彼は激痛にうめき、うずくまるセリオースに引きちぎった腕を投げ返した。

「子供をあやすのにでも使うといい」

侮蔑を込めた目で妖鐘鬼を睨むと、かたわらに落ちていたシズゥファルザを拾い上げて鞘に収めた。苦痛の下からセリオースは、彼の後ろ姿を見上げた。右肩に魔界の炎、腰に呪われた剣、そして体からはウェイ・アヴンに対する憎悪がほとばしっていた。すでに彼は「ウェイ・アヴンの猟犬」ではなく、「暗黒の狼」、「死の皇子」とさえ呼べるだろう。

だがセリオースは、苦痛に歪んだ表情の下から奇妙な笑みを浮かべていた。

「俺は見つけたぞ、アスライル。シズゥファルザよりも危険で魅惑的なものを。そう、それはお前だ……」

魔道師の懐

アスライルは黙々と路を急いだ。「闇の門」を越えると、もう彼を妨げるものはなく、ただ陰気な小路が右に左にうねるばかりである。ヴェセル・サライに近づけば近づくほど闇は濃く、濃密になってゆく。この地では光は届かない。

しかし、これはアスライルには好都合だった。陽の光を浴びれば、「闇の鎧」は実態を失なってしまうからだ。無意識のうちにウォンドヴォルグを持つ手に力がこもる。彼にとっての真の戦いが今始まろうとしていた。

峡谷を抜けると、そこはまったくの異世界だった。草木の一本だになく、どす黒い大地からは、救いを求める無数の手のような塔の群れが無秩序に立ち並び、その中央にひときわ高く地を見下ろすように漆黒の〝城〟が控えていた。

〝城〟は「球根」のように幾重にも張り巡らされた継ぎ目のない城壁に守られ、中心にある塔はまったく覆い隠されてまるで見えない。

アスライルは、しばしこの光景を黙って見つめていた。

「これが、俺がはじめて選んだ自分の運命だ」

そして彼は自分の「運命」に向かって踏み出した。

瓦礫の山の散乱する、死に絶えた大地を大股に進む彼の前に、ある変化が起こった。数メートル先の地面に亀裂が走り、その中から「気」のようなものが噴き出しはじめている。それはしだいに勢いを増し、靄のような大気の中から何者かがゆっくりと現れた。

年の頃は18ぐらい、長い髪は艶やかに黒く、柔和な表情をたたえた顔の瞼は閉じられたままで、その真の心が読み取れない。

アスライルは素早く間合いを測り、シズゥファルザに手をかけようとした。だがそれより早く、未知の若者の両手が優雅に宙を舞うと、目に見えぬ力でシズゥファルザはアスライルの手からはじき飛ばされた。ウェイ・アヴンの真の姿を見た者はまだ誰もいないのだ……。

新たなるこの男の中にも、「魔」を操る力が秘められていることはアスライルにもわかっていた。そしてふたたび彼の手が宙を舞うと、アスライルは目に見えぬ強大な力にはじき飛ばされそうになったが、満身の力を込めてこれに耐えた。だがそれでも、地面には数メートル足を引きずったあとが残っていた。

すでにアスライルの全身からは、鎧の力を上回るほどの殺気が鎧をギシギシと軋ませていた……。

ムーンダンサー設定資料 3

いよいよ佳境に入ってきたムーンダンサー。「闇の門」に棲息する「虫」とはどんなモンスターなのか？　セリオースの鎧とは？　設定資料が気にかかってしまうぞ！

セリオースの鎧

ウェイ・アヴンの鎧のなかでもとくに特徴的なものの一つ。彼の魔法の源である月は、特殊な波長を持った光源体であり、俗に「月の下に長くいると気が狂う」というのもこのせいである。鎖鎧の形態に近く、細かい菱形の金属片がびっしりと隙間なく覆っている。形状は竜の鱗に近い。表面は他の猟犬たちのものと同じ黒だが、この鱗状の金属片自体の色は銀である。セリオースの鎧は、この「月の波長光」を蓄えるためのトランスの役目を全身の鱗が担っている。この光の波は、鎧にいったん蓄えられると、彼の意思によって鱗の共振作用を媒介として放射される。放射量の多少は自由に制御できる。これによって相手を一瞬のうちに発狂させることも、たんに麻痺させることも可能となる。しかしこれだけのエネルギーを蓄える能力を一つの鎧の中に圧縮したことで、鎧自体の強度に問題が生じた。つまり猟犬の鎧としては脆いのである。ゆえに彼は、戦闘時はつねに間合に細心の注意を払っていた。

「虫」

原産は、シャクナカワット・ル・クスク砂漠に棲む下等な軟体動物の一種「ア・ギゥ」である。ア・ギゥは、全身を岩のような堅い皮膚に守られたミミズに近い。生態はミミズとほぼ同じである。体長は10～30センチほどで、外郭の皮膚は、呼吸するために岩をつなぎ合わせたようになっている。両端に穴状の口がついており、地中の養分を摂取する。

ウェイ・アヴンがこれを「闇の門」を守るための醜怪な見張り番として使ったのは、ア・ギゥの生命力が並外れていたことと、魔法に対する順応力が非常に高かったせいである。

パルシファル公領

パルシファル家は、シムルグントにおける10家の外貴族（シムルグント王国内の貴族を「内貴族」と呼ぶのに対するもの）のなかにあって、王国からもっとも離れた土地にあることから、長い平穏な日々のうちに王国に対する忠誠心が薄れ、やがて野心さえ芽生えるようになった。そのもっとも顕著な例が「ウェイ・アヴンの猟犬」である。首都はイレンサノス。モルカシュタとオシャイ、イレンサノスを結ぶ地帯は魔法域であり、独特な魔法が数多く存在する。南半分は自然力の支配する地域であり、農業を主体としている。湿潤温帯に位置し、気候は穏やかである。

パルシファル公領

⚔おもな戦場名

このキャラクターシートは、あなたが「Moon Dancer」の世界で自分の分身であるキャラクターを冒険させるための羅針盤となります。これをもとに、あなたのキャラクターを物語のなかで活躍させることになります。

シートにはChart 1～7までありますが、必ず記入してほしいのはキャラクター名とあなたの名前、Chart 1～3までです。4～7は書ける人だけでかまいません。また、自分のキャラクターの姿や武器などのイラストを描いていただけば、そのキャラクターをもっとよく知ることができるので、もし描ける方はイラストなども添えてください。記入の仕方は以下のとおりです。(イラストなどは、別の紙に描いてもらってもけっこうです。)

では、あなたのキャラクターがこの血なまぐさい戦場に現れるのを待っています……。

Chart 1
これはキャラクターの性格を表すものです。情熱、愛、公平さ、寛大さ、冷静さ、恐れ、勇気、憎悪の8つの感情を、合計90になるように配分してチャートのおのおのの線の上にポイントし、その点と点を直線で結んでください。このとき、どの感情も5以下にしてはいけません。どの感性もまったくゼロである人間はいません。

Chart 2
Chart1の数字をここに書き入れてください。

Chart 3
キャラクターの身体的特徴を記入してください。髪の形などは、イラストかChart 7に記入してください。

Chart 4
あなたのキャラクターに家族や親類などがいるなら、ここに記入してください。名前や家系などをくわしく記入するとよりわかりやすくなります。

Chart 5
Moon Dancerに登場するおもなキャラクター（アスライル、キュラオンなど）と昔出会ったとか、自分のキャラクターがじつはバルシファル公の弟だったなどなどを自由に記入してください。

Chart 6
自分のキャラクターの持っている特別な能力や、得意とする武器、職業や社会的地位を記入してください。もし新しく作り上げた武器があったら、そのイラストや使い方などを書いてください。

Chart 7
Moon Dancer の物語のなかで、キャラクターにさせたい役割や目的を記入してください。

Moon Dancer キャラクターシート

キャラクター名		あなたの名前	

Chart1

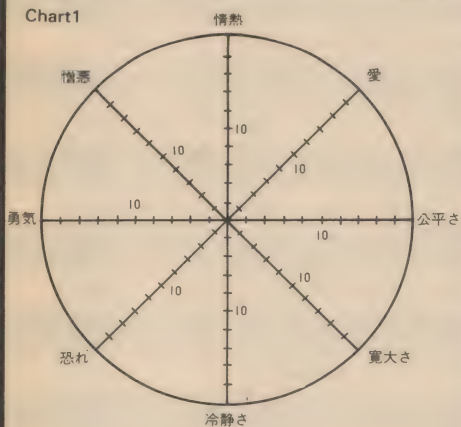



Chart2

情熱	愛	公平さ	寛大さ

冷静さ	恐れ	勇気	憎悪

Chart3

身長	髪の色	瞳の色	年齢

Chart4　家族、血族、友人・知人など

Chart5　Moon Dancer の主要キャラクターとの関係

Chart6　技能、武器、職業

Chart7　ストーリー中で､自分のキャラクターにさせたいこと｡その他キャラクターの特徴

キャラクターシート作成見本

●キャラクターシートの書き方がわからない人のために、以下に作例を示してみました。要領のわかった人は、ＢＥＥＰ編集室ムーンダンサー係までふるって応募してください。

キャラクター名：ラセクト・ソルティグ（通称：「闇の公爵」）

Chart 1

Chart 2
情熱：5　愛：12　公平さ：12　寛大さ：12
冷静さ：12　恐れ：5　勇気：12　憎悪：20

Chart 3
身長：172cm
髪の色：灰白色
瞳の色：ブルーグレイ
年齢：32歳

Chart 4
父レマンドゥル・ソルティグは若くから魔法にとりつかれ、妻や子をかえりみず魔法に没頭し、壮年を過ぎ老年にさしかかったころ、はじめて自分が魔法の素養のないことに気づいたが、ときすでに遅く、絶望から気がふれ、失意のうちに息絶えた。母マシュアは寡黙で気丈な女で、つねにラセクトに父の志の高さを語り続けて死んだ。彼が12歳のときのことである。親族は身のほど知らずのレマンドゥルの家族に対して冷たかった。ラセクトには友と呼べる者もなく、また友を作る暇もその気もなかった。

Chart 5
ラセクトも母に似て寡黙な男であったが、自分と同じように魔法というものに対して疑問を抱くキュラオンに好意に近いものを抱いていた。

Chart 6
運命の皮肉か、父が魔法の素養がなかったのに対して、ラセクトにはたぐいまれな素養が生まれながらに備わっていた。そのため彼は、自分の家庭をめちゃくちゃにした魔法を憎み、憎むがゆえに魔法を学び、この世から魔法を根絶やしにする力を手にしようとした。彼の力は「憎悪」を核とした瞬間的なエネルギーの放出で、その威力はアシュクティア・セガインのそれにも匹敵する破壊力を持っていた。

Chart 7
ラセクトの目指すのは、魔法第一主義を崩壊させることである。そのために「ウェイ・アヴンの猟犬」にまで身を落とし、機会を待っている。

どこまで伸ばすか？　最長不倒距離（信長の野望・全国版）

名作だけど、これ以後難度の高いゲームを生み出した功罪も（グラディウス2）

パソコンゲーム篇

振り返ってみると、1987年はMSXとシミュレーションとファルコムの年だった、というのは言いすぎだろうか？

シナリオ重視のRPGが人気

㊦ モヘップさあ、読者の投票によれば、去年のパソコンゲームBEST1がイースなんだとさ。お前どう思う？

㊀ 順当なとこじゃないですかぁ。だって、実際おもしろかったもの。あの、1分でさえも黙ってられないってウワサのSHOTANさんが、YASさん家でイースをやったときは、なんと5時間も黙ったままでいられたってんですからね。推して知るべし、ですよ。

㊦ でもな、オレが思うに、イースはかんたんすぎたような気がするんだよ。ヒントは多いし、アクションはムズくないし。まあ、マップは少々複雑だったけど、それにしても、買った人間のほとんどが1週間ぐらいで解けたっていう話だぞ。つまり（定価／時間）で考えるとだな、1日当たりなんと1000円以上！　おー、モッタイナイ!!

㊀ あに言ってんですか、芋吉さん。ヒントが多いってのは、これからのRPGの方向「シナリオ重視」にピッタリ沿ってますし、アクションがやさしいってのは、誰でもプレイできるように、というファルコムさんの親心！　1週間以内に解いた人がほとんどなのは、それだけ熱中できるゲームだっていう証拠じゃないですか。

芋吉さんの好きなメタルギアだって、イースと同傾向で、しかもコナミのゲームのなかじゃ破格のかんたんさでしょっ！

㊦ ぐ。それを言われると返す言葉もない。

（ここで、かたわらにいたTAKE ON！が小声で「『ぐ』はいらないのになぁ」とつぶやく）

㊀ と・に・か・く、この手のシナリオ重視で、やさしいけどおもしろいっていうRPGは、これからもたっくさん出てきますよ、絶対。あのドラスレシリーズだって、ザナドゥIIからソーサリアンへ大進化をとげたわけですし、ハイドライドも、もう3なんですから！

㊦ うーん、ハイドライド3は別のような気はするが、たしかにメタルギアは、よい。

MSXはコナミ？

㊦ で、メタルギアの話が出たから、お次はグラディウス2な。オレの個人的な意見では、グラ2が1位になってもよかったのではないかと……。

㊀ MSXオンリーってのが響いたんでしょうね。でもそのかわり、MSXユーザーは大満足！

㊦ たしかにグラ2は、MSX史上、いやパソコンシューティングゲーム史上に残る名作だからなあ。

（ここでふたたびTAKE ON！が「『グ』はいらないのになぁ」とつぶやく）

オレ、今度の原稿料でMSX買ったら、まずグラ2とF1スピリットとメタルギアとグラディウスと……そうそう、Qバートと10倍カートリッジもそろえるつもりなんだ。なにせこれらは、MSXユーザー必携！　のソフトだからな。

㊀ れれ、沙羅曼蛇は？

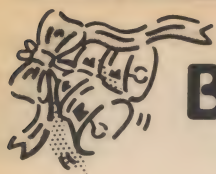
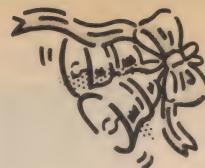
㊦ 沙羅曼蛇は……あれはヒジョーにツライからなあ。BEEPで

X68のハードの魅力を十分引き出したけっ作（スペースハリアー）

パソコンゲームBEST20

総数 13,173

順位	ゲーム名	得票数
1	イース（日本ファルコム）	5,889
	シナリオ重視のアクションRPG。ハマリがないから安心だ。	
2	グラディウス2（コナミ）	3,341
	MSX史上、究極のシューティングゲーム。Qバートも用意。	
3	信長の野望・全国版（光栄）	1,950
	老舗の作った、完成度の高いシミュレーション大作。	
4	スペースハリアー（電波新聞社）	1,053
	ゲーセン版並みなのに、ハヤオーも登場！　X68000の威力！	
5	メタルギア（コナミ）	806
	雰囲気サイコー！　のアクションRPG。最後の敵は……。	
6	ハイドライド3（T&Eソフト）	793
	ハイドライド完結編。1、2をやった人はプレイする義務あり！	
7	大戦略（IIも含む）（システムソフト／マイクロキャビン）	741
	最新兵器を縦横無尽に操るこの快感！　長い夜に必携！	
8	三国志（光栄）	663
	移植もあって、ロングセラー。漢字の読みにも強くなれる!?	
9	F1スピリット（コナミ）	572
	SCC搭載のレースゲーム。16戦の向こうにF1魂を見たか？	
10	ジーザス（エニックス）	546
	映画みたいな感覚で楽しめるアドベンチャー。アニメ処理も○。	
11	ウルティマIV（ポニー）	481
	世界No.1 RPGの日本移植版。ロード・ブリティッシュ万歳！	
12	ぎゅわんぶらあ自己中心派（ゲームアーツ）	325
	表面はオチャラケだが、思考ルーチンはなかなか硬派な麻雀。	
13	ザ・リターン・オブ・イシター（SPS）	273
	ゲーセン版RPGの移植作。パソコンでは、チト物足りないぞ!!	
14	ザナドゥシナリオII（日本ファルコム）	260
	「なかなかおもしろいですよ」立川教のYASもオススメ。	
15	沙羅曼蛇（コナミ）	221
	「鬼のような」シューティング。コナミのMSXに限界はない！	
16	ウィザードリィ（アスキー）	208
	元祖パソコンRPG。シナリオなどはいらん、戦闘さえあれば！	
17	ヤシャ（日本テレネット）	169
	○平討魔伝？　いやいや、パソコンゲームでっせ、お客はん！	
18	シルフィード（ゲームアーツ）	156
	ゴテゴテ飾るのだけがシューティングではない。単純でも秀逸！	
18	ディーヴァ（T&Eソフト）	156
	異機種の間でデータのやりとり。物語の全貌はつかめた？	
20	ワールドゴルフII（エニックス）	143
	ゴルフゲームの最高峰だと、山村モヘップも太鼓判！	

＊この順位は、1988年1月号の愛読者カードの得票数をもとに集計しました。

Beep 読者が選んだ1987ゲーム BEST 20

BEEP恒例の読者が選ぶ1987 BESTゲーム、今年は12月までのデータを入れて集計してみたよ。さてさて、キミの意見とどう違うかな？

やって涙が出てきたもの!!

モ でも、買うんでしょ！

モ ……まあな。

モ 結局MSXオリジナルは、去年もコナミの独壇場だったってことですかね。ホント、他のメーカーさんにもMSXオリジナルゲームを頑張って出してほしいもんですねー。

良質のシミュレーションが定着

芋 信長の野望・全国版が3位かぁ。つくづく息の長いゲームだなあ。信長ってのは、はじめて出たのが3、4年前じゃなかったっけ？ たしかオレが大学1年のころで、いきつけのショップの人が、いかにもおもしろそうにプレイしてたのを覚えてるぜ。

モ ……いい国作ろう鎌倉幕府、聖徳太子はコックさん、ぶつぶつぶつ……。

芋 三国志もあいかわらず人気が高いなあ。

モ ……燦然と輝くエジプト文明、ぶつぶつ……。

芋 大戦略は、IとIIの票を加えると7位か。やっぱり、質の高いシミュレーションが定着してきたとみるべきなんだろうなあ。

モ ……1941開戦、1945終戦、ぶつぶつ……。

芋 ディーヴァは変わり種だけど、あれもシミュレーションだからなぁ。もっともあれは、異機種間でのデータのやりとりのほうで話題だったけど。

モ （さっぱりした顔で）あー、やっと試験勉強終わった。

あれ、芋吉さん、今なにか言ってましたぁ。

芋 こ、い、つ、はー！（ポカリ）

移植あれこれ

芋 へっへっへ――。

モ スペハリ！

芋 そう、そのスペースハリアーだが、X68版はよくできていた。

モ 当ったり前ですよん！ ビデオゲーム版と違う点も探せばたくさんありますけど、でも、おもしろさはビデオゲーム並ですからねー。ハヤオーが出てきたときなんかちょっとワクワクしちゃったぁ。

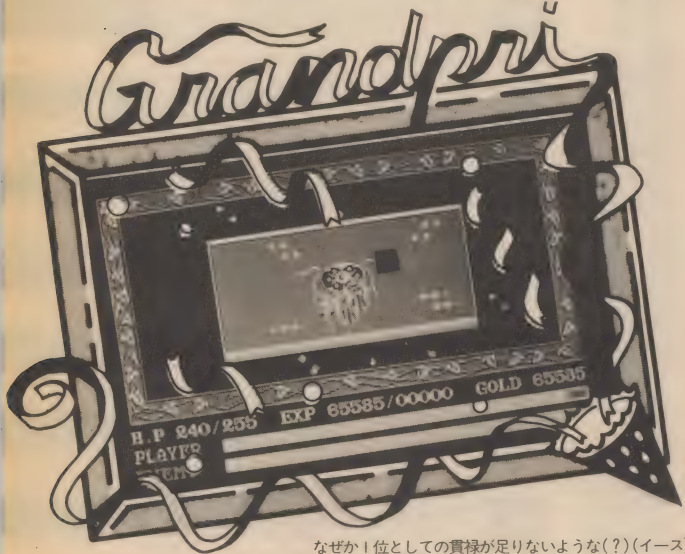
芋 X68の高機能ハードに、プラスアルファが加わって、あれだけの移植ができたってことだな。おまえも書いてたなあ、「スペハリが移植の決定版だ」って。

なぜか1位としての貫禄が足りないような（？）（イース）

そういえばあの回じゃなかったか？ リターン・オブ・イシターをけなしてたのは。おまえには悪いが、オレはあれ好きだぜ。イシターの移植でありさえすれば、他は何もいらない！ この際、88の能力の限界には目をつぶろう!!

モ えー!? やっぱり移植だったら、オリジナルを越えるぐらいのものでなくっちゃ！ そーゆー意味で、ウルティマⅣやウィザードリィ、そして上海なんかのほうが断然ボクは好みですよん。

芋 うん、たしかにそれはそうだ。しかし、世の中にはオレのように、移植されるだけで大満足な人間も。

終わりに……

芋 さて、誌面も残り少なくなってきたことだから、最後にモヘップの好きなゲームをいくつか……。

モ ジーザス！ こーれ最高ぉ!!

芋 そうか、モヘップはジーザスがよかったか。オレは……。

モ ぎゅわんぶらあ自己中心派！ これ、今ある麻雀ゲームのなかじゃ、最高!! キャラがイイ！

芋 そうか、モヘップは今年、麻雀を覚えたんだったな。いっしょにゲームアーツへ取材に行ったっけ。ちなみにオレは……。

モ ヤシャいい！ 一部じゃ「源平討魔伝コンプレックス」うんぬん言ってるけど、やっぱいい！

芋 で、オレはだなあ……。

モ シルフィードもいい！ ゲームバランス最高！ 音声もいい！

芋 こらモヘップ!! オレにも喋らせろ！

モ はい、どーぞ！

芋 えーとだなぁ……何言おうとしてたか忘れちまったい！

まあいい。とにかく去年から今年にかけてのパソコンゲーム界は、さまざまなジャンルで高い完成度を誇るゲームがビシバシ出たと。それには異論はないな。

モ うんうん。

芋 今年も多くのパソコンゲームが出るだろうけど、完成度を追求する一方で、新しい分野を開拓する態度も忘れてほしくはない、と。

モ そーそー。

芋 当たり前の結論で悪いけど、それがオレたちの実感なんだよな。

モ やーやー。

芋・モ 待ってますよ、ソフトハウスさん!!

コナミさん、メタルギアの路線をひきつぐ次回作を出して！

テレホビーゲームBEST20　総数 15,013

順位	ゲーム名	得票数
1	ドラゴンクエストII（エニックス）	4,503
	今年はIIIが天下をとるか？　社会現象にもなった話題作。	
2	ファンタジーゾーンII（セガ）	2,604
	前作の人気をそのまま受け継いだ？　FM音源もよかったね。	
3	覇邪の封印（セガ）	2,548
	パソコン版を大改造！　でも、口当たりがよくなりすぎたか？	
4	ファミリースタジアム（ナムコ）	1,372
	"実在する団体とは関係ない"のに'87年度版が出るんだよね。	
5	アフターバーナー（セガ）	1,134
	ちょっとちょっと、ここはテレホビーのコーナーだよ？	
6	アウトラン（セガ）	1,022
	カーレースゲームのケッサク。ビデオゲームと比べてはいけない。	
7	沙羅曼蛇（コナミ）	981
	あれだけのものをFCで出してしまうなんて！	
8	桃太郎伝説（ハドソン）	826
	某誌による前人気を上回る内容のおもしろさ。	
9	F1レース（任天堂）	574
	ディスクファックスでタイムを縮める楽しみが倍加。	
10	新鬼ヶ島（任天堂）	560
	本家任天堂は、やっぱりイイモノを出すね。	
11	女神転生（ナムコ）	497
	仲魔を合体させるシステムがうけた？	
11	ビックリマンワールド（ハドソン）	497
	キャラクターものという以外にいろいろ話題を呼んだ。	
11	スペースハリアー（セガ）	497
	"セガ、ここにあり"っていう気合いの入ったゲームだったね。	
14	カトちゃんケンちゃん（ハドソン）	462
	あの顔であの内容なら、まぁ売れないはずがない？	
15	ファンタシースター（セガ）	446
	年末年始にまたがったゲームはこんなところで損をする？	
16	SDガンダム（バンダイ）	252
	"アムロ、ガンダム、売れまーす！"てか？	
17	SDI（セガ）	211
	ちょっととっつきづらいけど、これはいいセンいってたよ。	
18	燃えろ！プロ野球（ジャレコ）	182
	"アレよりおもしろい"というコピーはちょっとヒキョウだった。	
18	ウルティマ（ポニー）	182
	オリジナルがよければどんなにアレンジされても……。	
20	スターウォーズ（ナムコ）	154
	映画の気分がよく出たゲームではあった。	

＊この順位は、1988年1月号の愛読者カードの得票数をもとに集計しました。

テレホビーゲーム篇

昨年は、テレホビーゲームからスパカセが消え（オオッ！）、NECからPCエンジンが出るなど、テレホビー界は大波乱の年だった。そのぶんおもしろかったともいえる？

やっぱり前作のほうがおもしろかった？（ファンタジーゾーンII）

セガユーザーの多いBEEPだからここまできた（覇邪の封印）

間似谷、いきなり突っ込む！

TAKE ON！（以下T）　さて、テレホビーは右のような結果になったわけだ。

間似谷林蔵（以下M）　いきなり質問するのもなんだけど、FCとセガとPCエンジンのソフトをまぜて発表するのは問題があると思うんだけど……。

Ⓣ　最近はBEEPの読者におけるFCユーザーとセガユーザーの割合が半々ぐらいらしいから、そんなに問題ないんじゃないの？　そんなこと言ったらパソコンなんかもっとたいへんだよ。"SMCうんたら"とか"うんたら-500"ユーザーはどうすんの？

㊓　ピリピリピー！　TAKE ON！に警告！

Ⓣ　ふんまへん。まぁ、ユーザーの比率に差があったらあったで、ユーザーの比率を含めたうえでの順位のとらえ方をすればいいんだよ。

Ⓜ　複数のマシンを持つユーザーもいるし……。「自分はFCユーザーだけど、セガのソフトを評価している」なんて人もいるもんね。

数はたくさん出たが……

Ⓣ　まず、この結果を見て感じたのは、いくつかの例外を除いて今年の秋から年末に出たソフトが大勢を占めているってことだね。

Ⓜ　前半も話題作はずいぶん出たはずなんだけど……。

Ⓣ　たしかに数は出たけど、それほど思い出せないでしょ？

Ⓜ　そう言われてみれば、そうだね。イマイチ印象が薄い。

Ⓣ　ソフトの本数が出てくれるのは嬉しいんだけど、パッとしない。質が低下したうえに似たようなソフトが多くてさらに質が薄くなってしまう……。でも、間似谷なんかは今年はたくさんやったハズだから、いろいろ言えるだろう？

Ⓜ　そのときそのときで熱中していたゲームはたしかにあったんだ。でも、一つ一つのゲームにはそんなに時間をかけてなかったような気がするんだ。

ファミスタは野球ゲームの不朽の名作です！ⓒ㈱ナムコ

Ⓣ　仕事でやったせいもあると思うけど、そういう読者も多かったハズ。だって、間似谷なんかいまだに半分読者だもんな。

Ⓜ　もっと仕事をください！

メガロムとバックアップ

Ⓣ　……とまぁ、ある面では口に出すのもめんどくさい最近のテレホビーの現状を確認したうえで去年の傾向を振り返ってみようか。

Ⓜ　大容量のソフトが増えたね。

Ⓣ　そうそう。2Mと言われてもビックリしなくなったもんね。メガロムが標準って感じられるようになった。なかには256Kでも"つっぱり大相撲"みたいに楽しめるものもあったけど……。

Ⓜ　ディスクゲームは最初"大容量"っていうのもウリの一つだったんだけど、今じゃ、ありがたさ

Beep 読者が選んだ1987ゲーム Best 20

さすが地力の勝利？
（ドラゴンクエストII）

がかすんじゃったなぁ。

Ⓣ 2Mときたら、次はバックアップ機能の登場を挙げなければいけないね。

Ⓜ いわゆる〝BB（バッテリーバックアップ）〟ってやつだ。

Ⓣ そして、このことはドラゴンクエストIIによるRPGブームとも深く関わってくるわけだ。

Ⓜ ウチのびーぷるランドでも、「呪文がちがいます」なんてコーナーができたくらいだもんな。

Ⓣ 呪文やパスワードを書きまちがえたことに気づいたときの気分ていうのは、言葉では説明できないものがあるもの。それだけに、夏ごろは「BB機能が付いた！」というだけでワクワクしていたもんね。○ャーバスもすごく期待していたんだけど……。

㊕ ピリピリーッ！ TAKEON！ 警告2。

Ⓣ ごめんなさい。そういえばBB機能がもたらしたものは、かならずしもいいことばかりじゃなかった。

Ⓜ 複数の人数で遊べなくなったとか、かな？

Ⓣ それもそうだけど、パスワードをやる気がしなくなった……というのもあると思う。

Ⓜ なるほど。バックアップの味をしめると、もう100文字もパスワードがあるゲームなんかやる気がしないもんね。でも、パスワードにもいいところはあったし、できれば両立させてほしかったな。

スポーツもの強し！

Ⓜ あと、今年はナムコのファミリーシリーズ等のスポーツものが流行ったね。

Ⓣ おおざっぱに言って、前半が野球、後半がF-1かな。

Ⓜ あとゴルフもの。任天堂のディスクファックスで全国順位を競うっていうのもあった。

Ⓣ こういうヤツって、とっつきやすいところがいいね。始めてみると、それぞれビミョーに操作方法が違うから困っちゃうんだけど。

Ⓜ そこがまたイイじゃん。そのへんがやりこんでいく楽しみにつながっていくんじゃないの？

Ⓣ さすがマニア！ 言うことが違う。

Ⓣ そう言えば、セガのFMサウンドユニット買った？

Ⓜ うん。でも、すぐ買えなくてね。FM音源付けて最初にやったゲームがナスカ88（笑）。

Ⓣ ファンタジーゾーンIIや覇邪の封印の音のよさにはビックリしたけど、アフターバーナーはむしろPSGのほうがすっきりしていてよかったなぁ。

Ⓜ 今までカサカサのセガ音を聞き慣れてたせいじゃない？

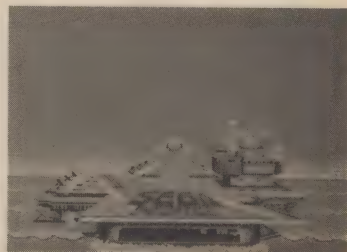
そういえば、ファミリーゲームズはFM音もいいけど、PSGもなかなかよかったなぁ。

Ⓣ PSGとハッキリ差をつけられるのも困るし……これはちょっとむずかしいところだね。

PCエンジンはどうなの？

Ⓣ ニューハード、PCエンジン登場！ これはどうかな？

Ⓜ 約2万5千円でしょ？ 本当に年末はお金がかかったよ。

Ⓣ PCエンジンはソフトもそうだけど、なんとかCDなり液晶テレビなり出してほしいねぇ。

Ⓜ ボクは〝妖怪〟と〝Rタイプ〟に期待！ なんとか2万5千円分のゴラクをマンキツさせてほしいな（やたら金額にこだわっている）。

Ⓣ でも、どうなるかわかんないよ。だってあのバド……。

㊕ ピリピリピーピー！ TAKE ON！退場。

Ⓣ 「ボクが悪かった！ 買うから許して！」てか？（TAKE ON！去る）

Ⓜ あらあら、行っちゃった。あとは、3Dグラスについて触れておけばいいかな……。

いまのところ、3D対応ソフトはどれもイマイチだね。あのシャッター切り換えスピードじゃあ、どうあってもすぐ目にくるもんなあ。目の負担を軽くして、なおかつ3Dの効果が楽しめる、なんていうのは無理かな？

たとえば、白黒とまでいかなくても、使用色をできるだけ減らしてみるとか……。3Dソフトはなんとか〝イロモノ〟以上のものを目指してほしいね。

今年は、スーパーFCが出る予定だし、またいろいろ話題の多い年になりそうだね。

ついでにもう一言。セガも負けずにガンバレ！

4Mならもう少し頑張ってほしかった（アフターバーナー）

パズルゲームのアイレム（？）の新しい魅力を作った（Rタイプ）

ナムコ久々のシューティングゲーム（ドラゴンスピリット）©㈱ナムコ

ビデオゲーム篇

昨年のビデオゲーム界は、体感ゲームなどに見られる大型きょう体路線と、従来のテーブル型ゲーム路線に大きく分けられるようだ。復活したSHOTAN LTD.が昨年のゲームを語ってみたぞ！

体感ゲームはアウトランに尽きる!?

Ⓢ どうも。地獄から復活したSHOTANです。

Ⓜ お久しぶりです。MARYCHANです。

Ⓐ オレがAJだ！「よろしく頼むぜ、Baby!」と、ファンキーしてるけど、じつは地味な一少年なのだった。

ⓈⓂ 嘘つけっ！

Ⓒ はじめまして井田くるみです。3人みたいに個性がハデじゃないけど、よろしく。

㊢ うーん、SHOTAN、ずいぶんオプション引き連れて復活しちまったな（と、頭を抱える）。ともかく、メンバーはどうでもいいから、'87年のビデオゲームを振り返ってくれる？

Ⓢ では、1位アフターバーナー、2位Rタイプ、3位ドラスピか。

Ⓜ 大型きょう体ものと、シューティングの台頭が目立つね。

Ⓢ アフターバーナーってあんまり好きじゃないんだよなー。

Ⓐ SHOTAN、何言ってんだよー。あのゲームは、グラフィックもいいし、きょう体もグラングラン動くし、いいじゃん！

Ⓢ そこが悪いんだよ！

Ⓐ ……？

Ⓢ 最近のゲームの傾向でね、グラフィックはいいんだけど、ゲーム内容がスカスカってのが多いんだよね。これなんか、その筆頭！

Ⓒ でも、細かい部分はよくできているんじゃないですか。

Ⓢ まぁね。あんまりアフターバーナーの文句を言うとBEEPの読者の怒りを買いそうだから、次行こうか。他のきょう体ものはというと、やっぱりダライアス！

Ⓐ オレ、これにもハマった！

Ⓜ でも、大画面に小さいキャラって違和感があるわね。

Ⓢ この問題はニンジャウォーリアーズで解決されたからね。

Ⓐ スーパーハング・オンや、フルスロットル、WEC・ル・マン24もいいぜ。

Ⓒ "体汗"ゲームということで、ストリートファイターや、ヘビーウェイトチャンプもありましたね。

Ⓢ でも、大型きょう体ものの大ヒット作はやっぱりアウトランに尽きるね。（一同、拍手の嵐！）

Ⓢ そういえば、アウトラン並のインカムを保ちつつベスト10に入

アフターバーナーはきょう体の動き抜きでは語れない。

ビデオゲームBEST20

総数 14,211

順位	ゲーム名	得票数
1	アフターバーナー（IIも含む）（セガ）	4,676
	ゲーム内容よりきょう体の動きで勝負？ インパクトは一番！	
2	Rタイプ（アイレム）	2,583
	フォースという新しいコンセプトの武器にぞっこん。	
3	ドラゴンスピリット（ナムコ）	1,274
	自機がドラゴンつーのがユニーク。内容もよかったね。	
4	ダライアス（タイトー）	476
	巨大なボスに圧倒されっぱなしだったね。次はN.Wで……。	
4	スーパーリーグ（セガ）	476
	スイングレバーが意表を突いていた本格野球ゲーム。	
6	ダブルドラゴン（タイトー／テクノスジャパン）	448
	今年もっとも流行ったリメイクゲーム。ストレス解消にぴったり。	
7	レインボーアイランド（タイトー）	434
	ユニークなゲーム内容で話題を呼んだ。E.Vもよろしくね。	
8	ワンダーボーイモンスターランド（セガ）	420
	アクションゲームがRPGに進化した！ 内容もいいぞ。	
9	ヘビーウエイトチャンプ（セガ）	308
	とにかく疲れるゲームだった。まさに体汗ゲームですな。	
9	忍（セガ）	308
	ローリングニンジャと陰口を叩かれていた。うーん……。	
11	ストリートファイター（カプコン）	294
	これもボタンを叩く腕に力が入って疲れたのなんのって……。	
12	妖怪道中記（ナムコ）	266
	難度が高かったゆえに1コインクリアなんて……人も多かった。	
13	1943（カプコン）	252
	これもリメイク作品。私はいまだに大和を倒していない……。	
14	スーパーハング・オン（セガ）	238
	カーレースものは息が長い。このゲームもそうなるかな？	
15	オペレーションウルフ（タイトー）	224
	光線銃ゲームは当たり判定がわかりづらい。ストーリーはいいが。	
16	エイリアンシンドローム（セガ）	182
	無気味キャラが気持ち悪かった。今日は悪い夢を見そう……。	
17	源平討魔伝（ナムコ）	168
	AVゲームの先陣を切ったゲーム。難易度設定に問題あり？	
18	パックマニア（ナムコ）	126
	ザクソンしてるパックマン（？）。とっつきやすいのがよかったね。	
19	コンバットスクール（コナミ）	112
	これも"体汗"の1つに入るね。2人でやるともっと熱くなる！	
20	銀河任侠伝（ジャレコ）	98
	ほとんどギャグとパロディーで構成されたゲーム。BGMもいいね。	

＊この順位は、1988年1月号の愛読者カードの得票数をもとに集計しました。

らなかったゲームってあったねー。

Ⓐ そんなのあったっけ?

編 ミッドナイトランディング!

Ⓢ BEEPERにはウケなかったけど、こんなのもいいね。

Ⓜ このゲームはどちらかというと、サラリーマンにウケましたから……。地味ですし……。

編 うーん、ミッドナイトランディングってそんなに売れたのか……ブツブツ。

テーブルゲームはシューティングの嵐

Ⓢ さて、今度はテーブルゲームに行こうぜ。

Ⓒ 今年のテーブルゲームのヒット作といえば、Rタイプですね。

Ⓐ ナムコの久々のヒット作ドラスピも忘れちゃいけない。

Ⓢ 今年は、シューティングゲームで始まってシューティングゲームで終わった年ですね。

Ⓜ 2月にダライアス、AOUで出た飛翔鮫、6月には1943とドラスピ、7月にフラックアタックとRタイプ、AMショーのときになると……。

Ⓒ タイトーの特殊部隊UAG、コナミのA-JAX、テクモのジェミニウイングとバックファイヤー、日物のテラフォース、年末にも究極タイガーとソニックブーム……。

3画面の迫力は認めるけど、内容はイマイチ。(ダライアス)

Ⓐ DECOのSRDとワンダープラネットもある。

編 ここまでくると、豊作というよりは乱作だなぁ。

Ⓢ ネタが考えられないからしかたなくシューティングっつーのも多いけど、なかにはとてつもない出来のものもありますからね。それがドラスピとRタイプなんですよ。

Ⓜ そうそう、今はプレイヤーの目も肥えてきているから、シューティングだと言ってもおもしろくなければボツですよ。

編 うーん、そろそろシューティングも練られたものでないとヒットしなくなったわけだ。

Ⓢ 私もシューティングには飽き飽きしてきているんで、最近はコミカルものですよ。そっちのほうが練れてておもしろいもん。たとえば、忍者くん阿修羅の章とか、レインボーアイランドとか。個人的には、源平のスタッフが作っていると言われるベラボーマンに期待しています。

Ⓒ ぶたさんを忘れてますよ。あのジャレコの最高けっ作を。

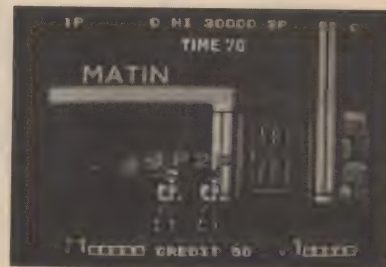
Ⓢ どつかん!

Ⓜ ところで、今年はリメイクものもずいぶん流行りましたね。

編 アルカノイドの影響だね。

Ⓢ ブロック崩しで挙げてみてもギガス、ピタゴラスの謎、ジャンボウ(IIもあった)、リベンジ・オブ・DOH、プランプポップ、クエスター、め組の火消、ブロックギャルなどなど……。

Ⓐ 1943やSDIもリメイク。

Ⓜ ダブルドラゴンも、くにおくんのリメイクだし……。

やっぱりストリートファイトはおもしろい!(ダブルドラゴン)

Ⓢ うーん、怒なんか2つもリメイクしてるしね。

Ⓒ でも、そのなかでヒットしたものって2、3本しかないみたい。

Ⓢ そう、ダブルドラゴンや1943くらい。ブロック崩しは市場を食い合ってボロボロだった。

編 やっぱり、レトロ路線も、よいものが残り、おもしろくないものは陶汰されていくんだね。

Ⓢ そうそう。

今年のナムコは期待できるぞ!

編 さて、今年はどんなゲームが出てくるのかな?

Ⓢ そろそろ眠れるナムコが復活しつつありますね。ファイナルラップの通信機能などは本当に人間と競ってんだなーと思わせてくれるんで、次回作に期待大ですね。

あと、テーブルなんだけど、自分で戦車を操縦している感覚になれるアサルトとか、ユニークな快感! のベラボーマンとか……。

今年のナムコは私が推します!

Ⓐ オレは、BEEPでは取り上げなかったけど、ラビオレプスのV-SYSTEMだな。第1作であれだけすごいものを見せてくれたから、次も期待したいね。

Ⓜ 私はアイレムね。RタイプやMr.HELIの大冒険がかなりユニークかつよく練れているので次のキックルキューブルが楽しみです。

Ⓢ 体感のほうはシミュレーションのほうに近づくか、それともあくまでゲームとして王道(?)を行くかのどちらかに二極分化するでしょうね。

Ⓐ ありあり、大あり! 今までのゲームデザイナーが温めていたアイデアがハードの進歩でパッと花開くんじゃないかな。

編 でも、シューティングゲームって人間の本質に訴えるからなぁ(笑)。

Ⓜ まぁ、くだらないゲームは自然陶汰されるということで。

編 くだらないライターも自然陶汰されるしね。

Ⓢ ぐっ!

Ⓐ SHOTAN! あれも忘れているぞ!

Ⓢ ?

Ⓐ ○○○○○3!

Ⓢ ああ、○○○○兄弟か! それもあったな。

編 伏せ字で会話するな! まぁ、今年はビデオゲーム界に新風が吹き起こることを願ってこの座談会を終わろう。

Ⓢ ということで、新作スクランブルのビデオゲームコーナーをよろしく。

第8回 TALKへ行きたい(1)

〝読者の生の声が聞きたい〟というリクツをつけて旅に出てしまったTAKE ON!。地方興行第1弾は岡山、広島、福岡編だよ。

もっともらしい口実

「おや？　この住所は先月も見たことがある……」

BEEP編集部に毎日山のように送られてくる愛読者カードの中で、そのハガキはボクの目にとまるだけの十分な理由があった。差出人の住所が病院の中になっているのだ――入院中？

そうだとするとボクの記憶では半年近く入院していることになる。病院にいながらBEEPを読み続けているなんて、読者のカガミじゃないか。これは見舞いに行くしかない！

というわけ（口実？）でボクは新幹線に乗って一路九州へ向かった。目指すは北九州津屋崎病院！

北九州津屋崎。のんびりしたいところだった。ちなみに宿は津屋崎の〝国民宿舎〟だった。

福岡編

朝の7時に東京を発って、小倉に着いたのが12時半。本当に新幹線は速い！　2時には目的地の津屋崎に到着した。

津屋崎というところは静かな漁港という感じ。北九州津屋崎病院以外にもいくつかの病院があり、療養するには適した環境のようだ。

長期の入院ということで、薄幸の美少女が病床に伏せっている様を勝手に想像していたボクは、本人の岩本範子さん(16歳)に会ってビックリ！

〝愛読者〟岩本範子さん。自慢のシューティングが見れなかったのは残念でした。早くよくなってね。

彼女のどこが病人なんだ、というくらいピンピンしている。彼女のとなりに並んだら、毎月の締め切りに追われてボロボロになっているボクのほうがよっぽど病人に見えるくらいだ。

T「一日中寝ているような感じじゃないね」

岩本「7時起床で、起きてないと罰金を取られちゃうんですよ。日中は山登りとかソフトボール、マラソンをやったりして体を鍛えています」

健康的！　僕はてっきり寝ながらマークⅢでもやっているのかと思っていた（病院に入院して、やることがなくてファミコン（TMを除くやつね）にハマってしまう話ってよくある）けど、病院にはゲームマシンはないとのこと。そういう禁ゲームの状態でBEEPを読み続けてくれているということは……。

T「入院する前はどんなゲームをやっていたの？」

岩本「弟がマークⅢを持っていて、シューティングが得意でした。とくにスターフォースは熱中して、みんながファンタジーゾーンをやるときも自分はまだスターフォースをやってましたね」

セガのスターフォースとはお目が高い。あれはいつか当コーナーでも取り上げようと思っているくらいのケッサクなんだけど、そのスターフォースで岩本さんは砂漠の先まで行ける（当然パッド！）らしいからなかなかの腕前。そのほか

●ダブルターゲットを弟と2人プレイでクリア。

●スパイVSスパイラウンド8クリア。etc.

という強力なセガ人だったのだ。BEEPを隅から隅まで読むという岩本さんとの会話はほとんど内輪のノリ。たとえば昨年8月号のホラーゲーム特集で㊥の電脳怪談っていうのがあったけど、あの中の番町ROM屋敷の主人公IのモデルがSHOTANだっていうのを彼女は見抜いていたくらいなのだ。

始終明るい岩本さんだったけど、6月に入院して10月にいったん退院。その後経過がよくなくて再入院したというから、その間にはいろいろつらい思いもしただろう。

でも今は、来春の高校復学を決意してがんばっているとのこと。早く全快して、今度は自慢

●はみ出し徳俵　PCエンジン買ってしまった。どうしよう……。（岐阜県佐々木良二）／ユーザーの不安をよく表した名句だ（なんのこっちゃ）。

のシューティングゲームの腕を見せてくれ！

広島編

わざわざ九州まで来たのにこのまま直帰するのはモッタイナイ。というわけで帰りはちょっと寄り道をすることにした。

広島駅から呉線で2駅目の海田市。ここには僕とジリオンを交換した朱那君の家がある。彼からハガキが来たのはたしか昨

マークIIIでファミリーゲームズに興じる朱那（右）と友人の菅芳明君（左）。正面の写真をとりそこねてしまったのだ……。ゴメン。

年の夏だった。僕が本誌で旧ジリオンを5丁持っているなどと書いたのを読んだ朱那君が、どーしても旧タイプのジリオンがほしいというので物々交換したわけ。

銃本体だけ交換したので彼の装備はターゲットがアニメタイプ。銃はかっこいい旧タイプという、一番おしゃれな組み合わせだ。

いったいどんなところでやっているんだろう？ と思って主戦場に案内してもらったら、そ

畑の斜面でレッツ・シューティン！朱那君は旧ジリオンを使いこなしていたなあ。

こはなんと山の畑の斜面！ 僕はそこを登り降りするだけでヘトヘトになってしまった。こんなとこまで来てジリオンをやるなんて思ってもみなかった（ジリオンを持って行ったくせにしらじらしい！）。

彼もやっぱりセガユーザー（FCも持っているけど）。要望としてはYASのマークIII先取り大作戦のように、セガの記事を充実させてほしいということだった（そういえば、コロニスリフトはどうなったの？ なんて聞かれて困った）。やっぱりBEEPってセガ情報誌なのかなあ……。

そうではないにしても、パッドでがんばるセガ人たちの期待に応えるBEEPでなくっちゃね。などと思いつつ、ぼくは広島をあとにした。

岡山編

もう1ヵ所寄っていこう、ということで最後に立ち寄ったのが岡山県の鴨方。ここにはぴーぷるランドでおなじみのFWMが住んでいるのだ。僕もピープルランドの一部を担当させてもらっているけど、FWNの投稿量は5本の指に入るのではないだろうか。

ぴーぷるランドを読んでいる人ならわかると思うけど、彼はクズネタ○○連発の元祖的な存在だ。投稿の道にのめりこんだきっかけは、去年の1月号に彼のハガキが載ってからだという。今ではおこづかい月2千円の半分ちかくをハガキにつぎこんでいるそうだ。

彼のネタの守備範囲の広さから複数のマシンのユーザーかと思っていたら、彼の所有機種はファミコン＋ディスクのみ！

恥ずかしがっていたFWMですが、顔をかくすとごらんのヒョーキンぶりでした（また歯を出してしまった……）。

FWM愛用のファミコン＋ディスク。四角ボタンに注目！ 最近は中古のディスクゲームに凝っているらしい（今回カメラマンなしだったので、写真の仕上がりは大目に見てください！）。

（しかも、なつかしの四角ボタンなのだ）

ネタが浮かばないときは、BEEPのバックナンバーをひっくり返して考えるそうだ。これには頭が下がりました。

広島の朱那君もそうだけど、彼らに会って感じたことは、勉強その他とゲームを両立させている（正確には〃ように見えた〃だが）な、ということ。勉強もそこそこできそうだし〃これならママもOKさ！〃って感じだったなあ。それともお母さんの前でネコかぶってしまったとかな？

近所ではいくつか（ゲームのやりすぎで）家庭が崩壊しているケースを見ているだけにホッとしました（2人とも来年は高3。勉強がんばれよ！）

今回はさしずめ〃自分のドヒョー！ 地方興行第1弾〃といった感じだったけど、三人三様の読者のありようを知ることができ、大変有意義だった。

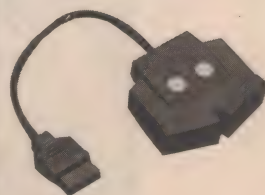
かといって夢吉飛脚便（古いなあ。昔BEEPにあった地方取材コーナーだよ）になったわけじゃないから、これまでどおり穴ソフト（攻略も可）の情報もどんどん送ってね！

●桃太郎を10回言って下さい。そのあとに金太郎を10回言って下さい。さて問題です。かめをいじめたのはだれでしょう。（愛知県 伊藤喜昭）／そういえば1月号のプラオニのパスワード、試してみた？

ほかほか瓦版

INFORMATION インフォメーション

ファミコン用変換コネクター「X-F1」

電波新聞社から、パソコン用(アタリ仕様)のジョイスティックをファミコンで使えるようにするコネクター「X-F1」が発売された。

同機には、1P、2P用計2台のパソコン用ジョイスティックが接続できるようになっており、セレクトボタンとスタートボタンも付いている。あとは、この「X-F1」をファミコンのエキスパンドコネクタに接続するだけでOK。キミのパソコン用ジョイステックがファミコンでも使えちゃうわけだ。

価格は1800円。

問い合わせ●電波新聞社・出版販売部（☎03・445・6111）

MSX-U(遊)

「月刊NANDA」でおなじみのコナミ出版からコナミのMSXゲームをより楽しむための本「MSX-U」が発売されている。

この本の目玉はグーニーズからFIスピリット、ウシャスまでの最近のコナミMSXゲームの秘密のデータや隠しコマンドがバッチリ載っているところ。

さらにゲームばかりでなく、BGM自作マニュアル、グラフィックプログラムデータ集、パソコン通信を120パーセント楽しむMSX講座など、MSXを活用して楽しめる記事が満載されたスグレモノだ。

付録のテープではSCCによるグラディウス2、FIスピリットのBGMも聞くことができ、コナミMSXファンにはこたえられない1冊だ。

定価1800円

問い合わせ●コナミ出版（☎03・221・7231）

ウィザードリィ攻略の手引き

エム・アイ・エーから、ファミコン版ウィザードリィを対象とした攻略本、「ウィザードリィ攻略の手引き」が発売された。

本書は、カラー写真付きでモンスターの能力を紹介しているほか、キャラクターの作り方、アイテムデータ、呪文データ、罠データ、そしてフロアデータ（一部不完全）までが公開されている。

ゲームのおもしろさは今さら言うまでもないが、これ1冊持っていれば、よりいっそうゲームを楽しむことができるだろう。

価格は480円。ゲームアーツ著。

問い合わせ●㈱エム・アイ・エー（☎03・486・4500）

テレアド第7弾「暗黒要塞ガルディアン」

すっかりおなじみ、アミューズメントクラブ・プロダクツのテレホンアドベンチャー第7弾「暗黒要塞ガルディアン」が、2月8日からスタートした。

代表インフォメーションは次のとおり。

●東京
☎03・236・9988
●札幌
☎011・821・9000
●新潟
☎025・267・7000
●長野
☎0262・35・8000
●京都
☎075・751・7700
●岡山
☎0864・34・5550
●広島
☎082・252・0000

実施予定期間は5月7日まで。参加の際には、ペンとメモの用意を。また、電話番号は、間違えないよう十分注意しよう。

なお、この「暗黒要塞ガルディアン」は、双葉社からゲームブックとして、同時に発売された。

トップガン必勝法マニュアル

コナミ出版から、ファミコン用ゲーム「トップガン」の必勝法マニュアルが発売された。

本書は、「トップガン」の基本的な遊び方から、敵キャラの性能公開、そしてマップを使ったステージ別攻略法まで、「トップガン」をあらゆる角度から解説している。

おまけとして、トップガン英語講座やトップガン卒業証もついてるぞ。

価格は320円。

問い合わせ●コナミ出版（03・221・7231）

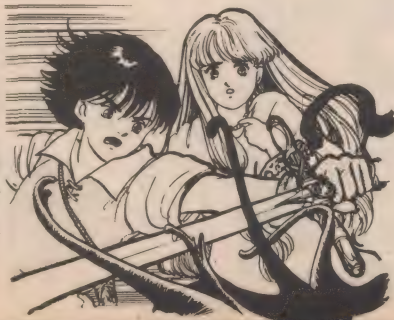
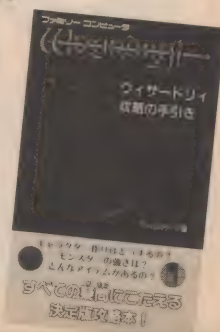
ファンタジーRPGルールブック

社会思想社から、ファンタジーRPGルールブック「トンネル&トロールズ」が発売された。

本書は、ファンタジーRPGの代表作の一つである「トンネル&トロールズ」をプレイするための手引書で、同ゲームの内容を、基本ルール、遊び方、追加ルールの3つに分けて解説している。

武器表、モンスター表、魔法表などの表類もたっぷり収録されているので、これ1冊持っていれば、テーブルトーク型のRPGを存分に楽しめるだろう。

価格は620円。監修・安田均、訳・清松みゆき

問い合わせ●㈱社会思想社（☎03・813・8105）

邪聖剣ネクロマンサー

徹底研究I

PCエンジン

ハドソン　4,900円　研究報告者／たけじゅん

血しぶきをあげて死ぬモンスター。まさしくホラーRPGの真骨頂だ。キミはネクロマンサーを求めて今旅立つ！

一撃をくらって成仏しちゃった

イシュメリア国崩壊

かつて、神々と悪魔が戦いを繰り広げていた時代のことである。そこには邪聖剣ネクロマンサーと呼ばれる強大な力を秘めた剣があった。それからどのくらいの時代が過ぎたろうか。イシュメリア国は怖ろしい魔物たちに襲われ、王も殺害されて国が滅びるのも時間の問題であった。その王が死ぬ間際にこういい残した……「魔物たちを倒すには邪聖剣ネクロマンサーが必要だ。なんとかして剣を探しだし、国を守ってくれ」と。その言葉を最後の望みに、勇者とその仲間は邪聖剣ネクロマンサーを探し出す旅に出発した。

しかし、邪聖剣ネクロマンサーを手に入れるまでの道のりは決してやさしいものでないことを冒険者たちは知っていた……。いったいどこにあるのだろうか。

PCエンジン初のRPG

先月号でおおまかのところは紹介ずみ！　今回は基本的なことは省くので、この記事を読む前に先月のネクロマンサーの記事を読んでおくことを勧める。それでは徹底研究を始めよう。

ようやく動き始めたPCエンジンに強力なRPGが登場した。みんなも雑誌を読んで名前だけは知っているだろうが、ゲーム内容は知らない人もいるかと思うので今回は大胆にも徹底研究をやってしまおう。この記事を読めばゲームをプレイしなくても、その臨場感にキミは圧倒されるだろう。

ということで、いきなりこのゲームの評価をしてしまうと、ゲーム前半に忍耐が必要なRPGだということだ。めまぐるしいイベントが続いてくれればそれなりにあきもこないで楽しめるのだが、このゲームの前半は残念ながらめまぐるしいイベントはあまりない（後半も苦しいけど）。瀕死の重傷を負って地下迷宮を探検して取ってきたものがハシタ金だったり、アイテムが何に使うのかわからなかったり、血のにじむ戦いをして得た大金を、たった1人の死者の復活のために全額使いこんでしまったりと、どうにも報われない点が多い。

たいまつをかざして周囲を照らす。魔法でも同じことができるぞ。

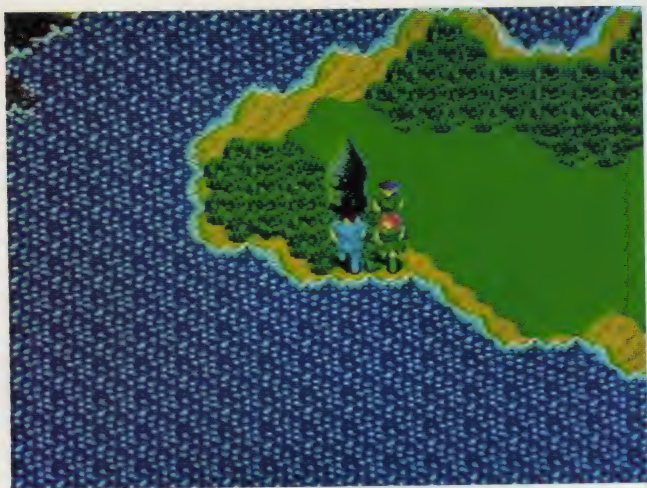
誰が開けるのかによって中身が変わってくるんだろーか。

要するに前半はレベルを上げることが目的なのだ。こなすイベントはそれほど多くないが、そこに到達するためにかなりレベルを上げておかないといけない。しかし、ここを我慢すればそれ以後は今までの苦労が報われて、謎のアイテムの使い方が判明したり、よりゲームの中枢部分に近づいてそのスケールの大きさに感動してしまったりとけっこう楽しませてくれる。それでは具体的な部分に入っていくとしようか。

やはりRPGで一番心配なのはゲーム開始直後のレベルの上がりぐあいだろう。その部分のバランスがしっかりしていないとすぐ死んでしまって「このゲームはつまらない」ということになる。幸いにもこのゲームはその部分のバランスはしっかり作られていた。レベル5くらいまでは簡単に上がるし、武具もそれなりに揃えることができる（武器、魔法、防具の種類は多くない）。

ただし、レベルが14くらいになると次のレベルに上げるにも時間がかかるし、こなせるイベントもなくなってしまうので、このへんがちょっとした壁だといえる。敵一匹一匹は自分のレベルにあっているけど、集団に攻撃をかけられるとお手上げだし、逃げるときに弱い奴がつかまって逃げきれないことも多い。逃げれるときは全員で逃がしてくれないと困っちゃうよね。弱い順につぎつぎと死んでいくという光景もしばしばあった。でも一人だけ生きている場合、かなりの確率で逃がしてもらえるのはありがたいけどね。

この壁を乗り越えれば核心に迫る。感動の後半へと突入できるので、今までの苦労がいい思い出に変わるのだ。

バーンのつえの呪いを解いてあれば、次の大陸へ行ける

魔術師ドルンに会って、バーンのつえの呪いを解いてもらおう

塔の中へ入って次の大陸へワープしよう

地下迷宮

はてさて、次なる心配ごとは地下迷宮だろう。ネクロマンサーの地下迷宮は2次元表示で、明かりをともすと「イース」でおなじみのスポット処理になる。一つの迷宮を探検するには2～3本のたいまつが必要になると思うので用意しておくように。また、明かりをつける魔法もあるので買っておこう。

そして、問題はマッピングが必要かどうかということじゃないかな。落とし穴とかワープなどないので、ギリギリで必要じゃない。しかし記憶力に自信のない人は道のつながりだけでもマッピングした

A王より授かったバーンのつえをもらえる
Bスターサファイヤがあれば、バーンのつえの呪いを解いてもらえる
Cバーンのつえの呪いが解いてあれば、次の大陸へワープできる
D「ヒルトの聖杯がシュルクの町にある」
Eダンジョン内でちからのしるしが手にはいる
Fダンジョン内で女神のリングが手にはいる
Gダンジョン内で1600ゴールド手にはいる
H「海の怪物を操るタウルーの島の魔物を倒さないと……」
I……

ほうがいいかもしれない。

また、地下迷宮に出現する敵は地上よりも多少強いので、薬草をたんまり持っていくことも忘れてはならない。とくに、扉を開けた直後などはルームガーダー(門番)がいることが多いので、気をつけるべし。ルームガーダーはかなり手強いぞぉ！

魔法

魔法は大きく分けて3種類、攻撃用、防御用、その他に分かれる。

魔法はレベルを上げると自然に覚えるなんてなまやさしいものではない。レベルによって使えなかったり、そのうえ高いお金を出して買わなくてはならない（多少はただで手に入るものもあるけど）。このおかげでボクのパーティー（主人公、マイスト、ロミナ）は最低限必要な魔法しか使えないという悲惨な目にあった。とりあえずは、登場人物と使用できる魔法、または武具を表にまとめておいたので参考にしてくれ。しかし、攻撃用の魔法なんてレベルの低いやつは持っていても、ほとんど役に立たないくらいの効果しかないので、買わないほうがいいかもしれない。下手な魔法を買うなら、最初に手に入る「バーンのつえ」のほうが数百倍役に立つだろう。バーンのつえは1つのパーティーに、かなりのダメージを与えてくれるので、一番弱いキャラに持たせてバシバシ使うとバランスよく戦えるぞ。

ゲーム前半の主な町

1:スタートの町

《スタートの町》「西の町ヘラーシャへいけば、道具が充実してる」「つえを手にいれましたか？　この世には店で売っていないものもありますよ」「海にいる魔物は手ごわいぞ」

2:ヘラーシャ

《ヘラーシャの町》「へんなじじいが北の洞窟へ入っていくのを見た」「ホークってやつをしらないか」「教会や噴水は天才建築家ディガールの作品だ」「わしは魔術師ガロースじゃ。呪われたものがあったら呪いをといてしんぜよう」

3:ピレッタ

《ピレッタの町》「おれは北のほうから水の女神から秘宝を授かろうとやってきた」「さざなみの鐘の音は3つ首の魔物を眠らせる」「わしは大魔術師プラハじゃ。わしにできぬことはない」「この町で手に入らないものはないのよ」

4:タロネス

《タロネスの町》「ああ、ホーク！　ごめんなさい、人違いでした」「タロネスの町は神の御加護があるうえ水も豊富だ」「私はソニアともうします。私の愛する人が戦いに出たまま帰りません」「タロネスにいるからには女神様にお目通りしたいものだ」

5:メノース

《メノースの町》「この大陸には4つの洞窟があるという」「プラハという男にあったか。あの男はとんでもないペテン師だ」「この町に魔物の呪いで50歳も歳をとった、ソニアの恋人がいる」「ボクはディガールの孫です。この町も祖父が作りました」

6:シュルク

《シュルクの町》この町は表面上人が1人しかいない。この人に聞けばわかるのだが、みんな地下に隠れているのだ。「ここから東に行った島には、恐ろしい怪物がすみついている」「我が村の宝ヒルトの聖杯は、魔物に持ち去られた」

7:不明

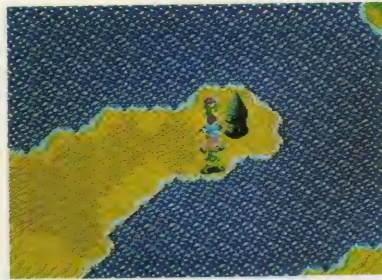
《町名不明》「魔法のかかった鍵をあけられるマジカルキーがどこかにあるという噂を聞いたぜ」「北東に向かったところにも1つ町があるが、そこの連中は愛想の悪い奴ばかりだぜ」

8:ハルモニア

《ハルモニアの町》「スターサファイアを持ってたら3万ゴールドで買うよ」「聖なる剣を持つもののために、神が創った盾と鎧があるという」「娘ミランダが敵の手に落ちてしまった。」「ミランダが連れさられたのは南西のダガルの島……」

しかしバーンのつえはダンジョン内での効果が薄い。だから、まず何の魔法を買うといいかというと、解毒や治癒、地下迷宮を明るくするといった〝その他の魔法〟を買うといいだろう。

アイテム

さっきも書いたとおり、最初に手に入るアイテムは「バーンのつえ」である。これは、はじめは呪いがかけられているので、ある場所で呪いを解いてもらわなくてはならない（〝ある場所〟なんてすぐにわかるけど）。

あらたな大陸へわたったらまずは町を探すのが先決

このつえは攻撃用として絶大な効果があるだけでなく、ゲーム後半で重要な役割をはたすので、絶対に捨てたりしないようにしなければならない。

薬草はレベルの低いうちは治癒の魔法よりもだんぜん回復力が強く、値段も安いので、地下迷宮を探検するときは持てるだけ持っていくといい。重要なアイテムが保管されている部屋の扉を開けるために必要なカギはくせ者だ。スタート地点の町でも扉は出てくるが、カギはゲーム中盤にならないと手に入らない。また、カギは一つの扉を開けるのに一つ必要なのでいくつも買わなくてはならない（後半にはマジカルキーが手に入る）。

このように苦労して手に入れた重要そうなアイテムも、そのほとんどが使い道がわからず、手に入れたうれしさが湧いてこないのは残念だ。これもすべて後半のための下積みと思って我慢してもらいたい。

本誌にも発表可能な範囲のアイテ

バーンのつえは天空からイナズマをよび、強力な武器となる

ヒルトの聖杯は重要なアイテム　シュルクの町へいそごう

ジュエルはどこかのダンジョンにある　いったいいくつあるのか

ドクドク モンスター表

名前	説明
ティーフ	HP30くらい スタート近くにいるティーフよりは強い。毒を持つ。
オーガ	HP34くらい 攻撃力は強く、とちゅうで体力回復の魔法を使う。
ヒガロ	HP35くらい 逃げ足が早く、集団で登場。
タローンズ	HP42くらい 地下で出現し、集団で出てくると気持ち悪い。
アルラウネ	HP30くらい ねむりごなをまいてくる。
リーパー	HP24くらい 戦っていると増殖してくることがある。
インスマウス	HP49くらい 他のモンスターとコンビで出現すること多し。
ラフィーニ	HP30くらい フレアの魔法をかけてくる。
レモラ	HP30くらい 海岸付近に出没する。
アイン	HP80くらい イカのバケモノ。海岸付近に出没する。
バンツアー	HP85くらい 宙にフワフワ浮いて攻撃してくる。下半身がない!?
ターバヒガロ	HP55くらい 逃げ足も早く、戦闘中に応援にかけつけてくる。
ファントム	HP75くらい どこが目でどこが口か、わからない。不気味!!
クラッド	HP60くらい 地下に出現する。クリーパーの色違いだが……。
オルガーネ	HP54くらい 地下に出現するが、バーンのつえが有効。
アグミー	HP75くらい いい体をしているが、やはり攻撃力が強い。
フェンリル	HP62くらい 狼の化身で毒を持っている。
マーマン	HP70くらい 攻撃力が強く、防御力も強い。
ラーブ	リーパーのバージョンアップ版。体の皮がカタイんだけど……。
ティーブ	後半の大陸に出現するティーフ。ナメてかかると大変なことに!
ラームッド	木のオバケ。後半の大陸に出現してくるぞ。こいつも手強いぜ!
チャザー	目玉のオバケ。その姿から想像できるけど、ハンパじゃなく強い。
ハイドラ	1匹でも、3匹分の攻撃力を持つ3つ首だ。そうとう手強い。
ドルフィーニ	ダンテという、MPをうばう魔法を使う。こいつに囲まれないように。
メール	HP90くらい アインよりは強いが、それほど気にする相手じゃない。
ダイル	HP95くらい レモラの色違い。海岸べりに出現するが、カタイ!
セオリカス	HP85くらい フレアやフレアルトを使ってくるから大変!!
フリンカム	HP140くらい フェンリルの色違いだが、異様にカタイ!

人物別 使用可能武具・魔法

	主人公	ライム	カオス	バロン	マイスト	ロミナ
鎧	クライトー ティールペルツ リングメイル チェーンメイル シュタール レジール ゴールドアーマ	クライトー ティールペルツ リングメイル ダーバローブ	クライトー ティールペルツ リングメイル ダーバローブ	クライトー ティールペルツ リングメイル チェーンメイル シュタール レジール ゴールドアーマ	クライトー ティールペルツ リングメイル チェーンメイル シュタール レジール	クライトー ティールペルツ リングメイル チェーンメイル シュタール レジール
盾	シルド シーマシルド ドラゴンシルド リストシルド	シルド ドラゴンシルド	シルド ドラゴンシルド	シルド シーマシルド ドラゴンシルド リストシルド	シルド シーマシルド ドラゴンシルド リストシルド	シルド シーマシルド ドラゴンシルド リストシルド
兜	ヘルム シーマヘルム ジェルドヘルム				ヘルム シーマヘルム	ヘルム
攻撃魔法	ミオン フレア レミオン サズン	ミオン フレア レミオン フレアルト サズン サズンデス ギルエ ザバリス スバトフ デミール	ミオン フレア レミオン グフト グフトス デミール		ミオン フレア レミオン フレアルト グフト サズン ギルエ	ミオン フレア レミオン ギルエ スバトフ
防御魔法	イーガス セルス フォルマ	シリバ バラム ラミール	シリバ エマイカ イーガス バラム ゾラザム フォルマ ラミール		エマイカ バラム ゾラザム	エマイカ フォルマ ラミール
その他の魔法	ライル ゼライル バルー グラレム アイラル グルニダン ザリム	ライル ゼライル バルー グラレム ザリム	ライル ゼライル ゼライガス バルー グラレム ザリム		ライル バルー グラレム アイラル グルニダン	ライル ゼライガス バルー グラレム グルニダン ザリム

ムの出現場所は公開したが、こんなのはまだまだ序の口だぞ。先はまだまだ長いのだ。

鍵かかかっている宝箱に必ずしもよいものが入っているとは……。

その他雑多なこと

今回公開した地上マップは地形的にやや正確ではないが、そのへんはご了承願いたい。でも、これだけの情報を与えられたらずいぶんゲームは楽に進むと思うよ。ボクもこのゲームは原稿締切の都合上、省いてプレイした部分はあるが、

本当は個人的に遊んでみたかった。なんだか、改めて読み返してみると「難しいぞ」とか「忍耐が必要だ」などとやる気をそぐようなことばかり書いてしまったが、決してつまらないゲームじゃないんだ。ゲームバランスだっていいし、個性的な5人の助っ人のなかから、2人を選んでパーティーに加えるなどの要素も入っているので、楽しめることは間違いないはず。

モンスターだって、かんたんだけどアニメ処理されていて、倒すとビュッと血を吹き出して気持ち悪いし、ストーリー展開も子供だましのちゃちなもんじゃなく、大人でも十分楽しめるくらいのレベルにはなっている。できれば音声合成でモンスターの絶叫とか味方キャラのかけ声とかほしかったけどね。

そんな意味からも「邪聖剣ネクロマンサー」は遊べるゲームなのだ。いやー、こんなにほめてしまっていいのかな……などと心配しつつ今回紹介できなかったゲーム後半部分はどんな展開になるのか。じつはネクロマンサーの謎が徐々に解きあかされて、ある1人の人物が浮かび上がってくる。しかし、その人物の生死はわからず最後まで謎のままなのだ。また、舞台は地上を離れて展開していくのだが、それは空に向かってなのか、あるいは水中に向かってなのか、それを知るにはキミ自身が主人公となってゲームを進めていく以外に道はない。健闘を祈る！

ここを無傷で歩くのは至難の業。敵は待ち受けてるし……。

橋を渡るときも要注意。番人モンスターがいることがおおいからね。

ティーフ
HP13くらい
スタート付近に集団で生息している。

クリーパー
HP15くらい
スタート付近に生息。

ゴブリン
HP30くらい
森林付近で見かける。

モーレル
HP50くらい
ふわふわ宙に浮いている。

トライス
HP51くらい
こいつはトライス系のなかでは一番弱いヤツ。

ベア
HP60くらい
力だけのヤツ。それほど恐れることはない。

ベラウド
HP65くらい
毒とねむり粉の2段攻撃をしてくる。攻撃自体は弱い。

ネイルズ
HP80くらい
タローンズの上位バージョン。地下に出現。

ターゴベア
HP120くらい
ベア系のモンスター中、かなり強いほう。

パソコン

クリムゾン

クリスタルソフト　PC-88SR以降　7,800円
研究報告者／たけじゅん

このところコンスタントに新作を送り出しているクリスタルソフト。そのどれもが、初級～中級レベルで、誰でも最後まで楽しみながらプレイできる。今回はその最新作「クリムゾン」の徹底研究だ！

扉と同じ色の鍵で扉が開くなんて、まるでドラ○エIIIだね。

RPG入門編

最近はパソコンゲームにもおもしろくて奥の深いゲームがたくさん出てきていますが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。

ところでこの「クリムゾン」は、RPG入門者向け程度といった難易度の、最近のゲームのなかにあっては比較的かんたんなRPGといえると思う。

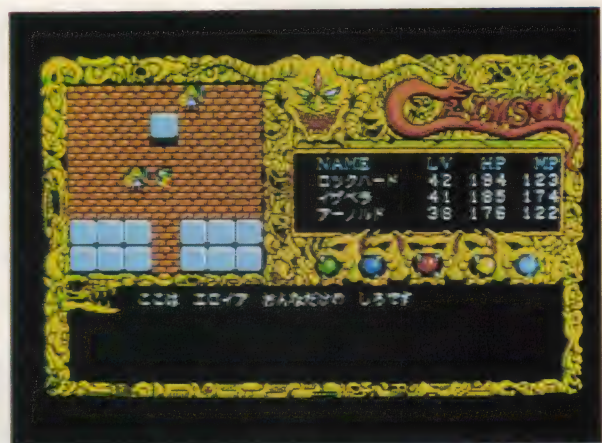
そこで、ある程度の地上、地下マップを公開するかわりにアイテムの出現場所、小目的などの答えはいっさいふせることにした。これにより、ゲームの楽しさを損なわずに、この徹底研究を利用できるのではないだろうか。みなさんも、そこのところを考慮して「アイテムが手に入らねぇ！」とか「全部のマップを公開しておくれ」などという質問電話を編集室にかけてこないように……。

それじゃ、「クリムゾン」徹底研究いってみよう！

まぁ、マップを見てくれ

具体的な話をする前に、ちょっとマップを見てくれるかな。これは必ずしも完全なマップではなく、地上はクリムゾンの城付近をカットしてあるし、地下なんて縦横の縮尺が現物と違う。でも、これだけ公開すれば道には迷わないと思うので、マッピングに時間をとられることもないぞ。

スタート地点は左上の街なので、そこからキミの冒険は始まる。そこでその町の東と南をみるとそれぞれにちょっと大きな山のグラフィックがあるね（このゲームはこういった特徴的なグラフィックに重なるとその部分が拡大されて、そこに地下迷宮などが現れるという仕組みになっている）。ここでキミは最初の決断を下すわけだ。街の長老は南へ行けと言うが、南へ行くと強い敵ばかりでとんでもない目に遭う。ここは東の遺跡の谷へ行ったほうが自分のレベルにあった敵が出現するので、右に行くことを勧める。

さあ、これ以上道順のアドバイスはしないぞ。ここからはキミのカンと勇気、そしてマップが役に立つだろう。

城に入ると、そこは女性しかいなかった。姫はどこにいるのか？

戦闘

それでは具体的な研究に入ろう。このゲームの戦闘体系は、ゲーム開始直後は単独プレイヤー対複数の敵という形である。このため、戦闘は非常に不利な状況なのだ。しかし、レベル1でもかなりの確

怪しげな洞窟が口を開いている。キミに入る勇気と強さはあるか!?

率で敵の攻撃をかわすことができるので不安は感じないはず。それでも、ゲーム中盤になると8匹ぐらいのグループを組んで敵が出現するので、1人対8匹なんていう戦闘になって目も当てられなくなる。こうなると、そろそろ仲間がほしくなってくるね。このゲームでは、2人の仲間が加われるので早めに仲間を見つけることが大切なことだ。

それでは、3人パーティーになってそれぞれのレベルがそれなりに上がったらどのような戦い方をすればいいのか？まず、自分は戦士に徹するのがいい。また、アーノルドは魔力も強いが、なんたって主人公よりも戦士として役に立つんだ。だから、イザベラを魔法専用として自分とアーノルドで戦士をやるのがベストだろう（この3人のなかで一番力のない奴は自分なのだ）。

そして、イザベラの魔力がなくなったら魔法を自分が受け取って他の2人が戦士になるといい。ただし、最後はワープが使えるだけの魔力を残しておかないとひどい目に遭う。

地下迷宮にも親切な人間はいる。下への階段もキミを誘っているぞ。

魔法

では魔法について書いてみよう。このゲームには8種類の魔法がある。しかし、魔法はけっこう高くて、苦労して買ってみるとそんなに重要なものでもなかった、なんてこともあるんだよね。

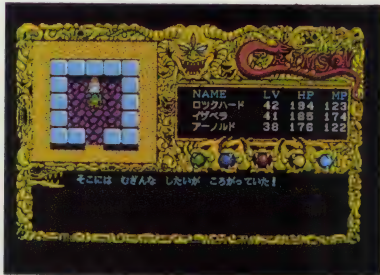
そこで、ボクの意見を言わせてもらえば、メディカルは最初のうちに当然買うべきだが、テラーキラーはしゃべらずの森に行くときに買っておくといい。また、ポイズンキラーはクラドフの沼に行くときに買って、あとはひたすらお金を貯めて全員にデストロイアーをもたせるのがベストだと思う。

最後に仲間に加わるアーノルドには、レベルの低いうちはファイアーあたりを持たせておくといいだろう。この他の魔法も使えないことはないが、持っていなくても苦しくはないので、できるだけお金を節約したほうがいい。

でも、デストロイアーを全員に持たせるというのは血のにじむような戦いを繰り返さなくてはそうそうできるものではない。よって、クリムゾンの城に行くときには全員持っていることを目指すようにすればいいね。

こういう特徴的なところは拡大される。魔物も出てくるから注意！

イベント

先月も書いたが、このゲームは数々の小目的を達成することにより重要なアイテムが手に入り、最終的にクリムゾンを倒すのが大目的。ということで、いくつかの街では「捕われの姫を助けてくれ」だの「キャンプ場に娘が行っているが、キャンプ場はクリムゾンの兵士に襲われたらしいので娘を助けてきてくれ」だの頼まれて、それらの場所に行くことになる。

キャンプ場には数々の女性の死体が。長老の娘は無事だろうか……

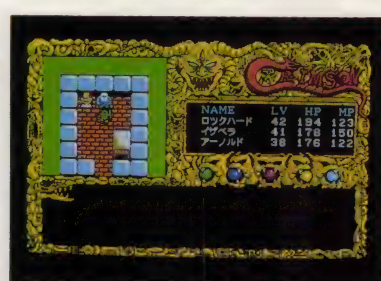
無事、長老の娘を救い出し、イイモノをもらってしまった。

戦闘はつねに厳しい。魔法はケチらずに使うほうがいいぞ。

くれぐれも一つの漏れもなく小目的を果たしてほしい。ボクなんか最後の最後で、たった1つやり残したことがあったおかげで、アイテムが手に入らずに悩んだ悩んだ。

それでは最後にいくつかのアドバイスをして終わりにする。

ここに出ている武器、防具は必ずすべて揃えなくてはならないぞ。

そして城にたどりついた。ここは本当にクリムゾンの城なのか？

最後のアドバイス

このゲームは地上マップを歩いて行く形式だが、ドラクエのような自由度はない。どちらかというと1本道である。だから、1つのイベントをクリアしたら次に進み、そこのイベントをクリアしたらまた先へ進むという感じでやっていくといい。まぁ、無理して先に進んでも敵が強すぎて殺されるのが関の山だけどね。

また、三つ目の顔と五つの獣面像にすべてのアイテムが入らないうちにクリムゾンの城に行ってもクリムゾンは倒せないので、すべて集まるまでは城に行かないように。さらに、すべてのアイテムを揃えても、あるものを手に入らなければゲームは終わらない。それは古代から伝わる武具で、お金では買えずにどこかにいる人にもらうものなので、忘れずにもらい受けてくれ。

冒頭から「かんたんだ」などと書いたが、やはりしっかりとしたマッピングと情報の整理をしなければならないので、甘くみてはいけない。

では、パソコンRPGに飢えているあなた、クリムゾンをプレイして勇者になってみないか!?

クリムゾン 地上マップ

ありがたやマップの恩恵を受ける必勝法!!

ここに公開した地上・地下マップの見方、利用法を説明しよう。

まず、地上マップは「クリムゾンの城」付近はカットしてあるので、その部分は自分で作るように。また、町の名前や必要事項をメモしてもいいね。

さらに地下マップは、縦横の縮尺が現物と違うので驚かないように。でも、そんなに使いにくいことはないと思う。これも地上マップ同様、好きなだけ書きこみをして使ってほしい。(文字が書きにくいときはマップの上に薄紙を置いてそこに書くのもいい)。

それじゃ、クリムゾンに行ってみよう!!(Ⓒ必勝法のたけじゅん)

①遺跡の谷1

②不気味な谷

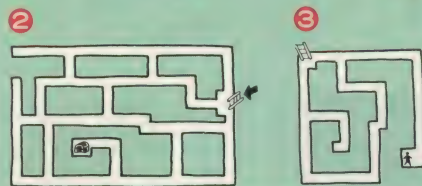
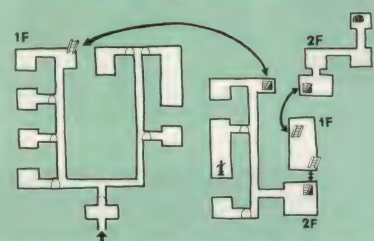
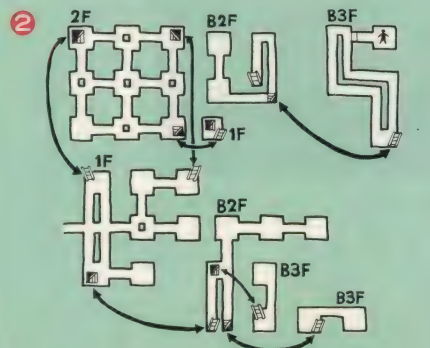
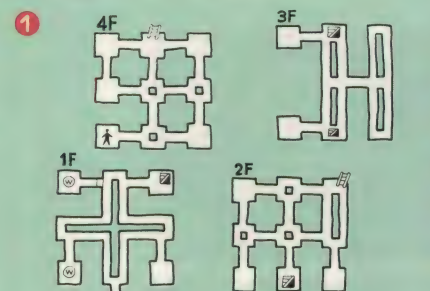
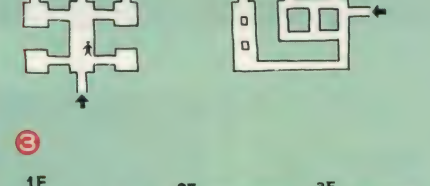
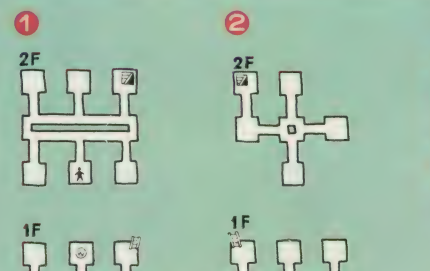
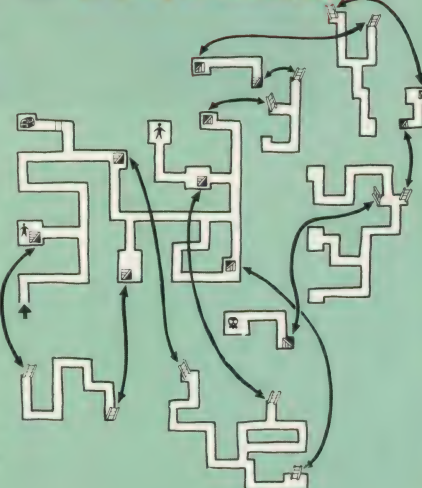
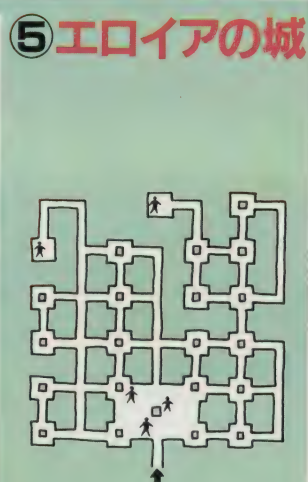
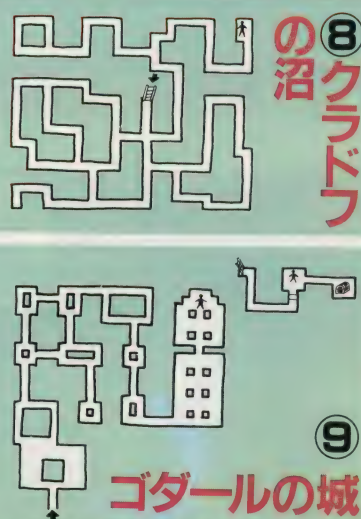
③遺跡の谷2

④不気味な城

⑥モグネスの洞窟

⑦しゃべらずの森
B2F
B3F
1F
B3F
B4F
⑧クラドフの沼
⑤エロイアの城
⑨ゴダールの城

ガーディック外伝

THE ALGOARDIC LEGEND OF ANOTHER

ガーディック外伝

ファミコン

アイレム　5,300円

研究報告者／TAKE ON!

戦闘機にも変身できる女の子が大活躍する、大迫力のシューティングゲーム！　爽快感が残るぜい！

これがラビリンス面

果てしなく増殖するクモ。スプライトの限界に挑戦!?

貫通弾を2個取ると、このように"火の玉歩き"ができる。

タンクを取って体力フルパワー　コリドールで出たら見のがすな

ANOTHER LEGEND OF GOARDIC

マニアはこのゲームのことをA・L・Gと呼ぶそうな。一部では発売前から相当期待されていたようだけど、ボクは広告のSF女しか見たことがなかったので、今回プレイしてみるまで何がなんだかわからなかった。でも、いざやってみるとおもしろいのなんの！　これは最近では出色のえびせんゲーム（やめられない寝られない？）だぞ。

"外伝"などとついているけど、別に前作のMSXガーディックをやらなくても大丈夫。カムイ伝を読んでなくてもカムイ外伝がおもしろいのと同じで（どういう理屈だ）、楽しめちゃうから、ファミコン持ってる人はぜひに。

やりやすいぞ

地球に迫る巨大な人工惑星を破壊するために、戦闘機に変形できる女の子が戦いに挑むというゲーム内容。まず主人公ミリアが最初の高速スクロールシューティングシーンで、物体内部に侵入すると、そこは物体内部の外周部ラビリンス。ラビリンスというとなんだか迷ってしまいそうだけど、マップも常時見られるのでそんな心配は全然ない。ラビリンスで情報を集めたり、アイテムを集めてパワーアップしながら、ところどころにあるコリドールという地下面の高速スクロールシーンで大ボスと対決していくのだ。

大ボスを倒すことによって鍵が手に入り、いままで行けなかったエリアへと進めるようになる。全10エリア、21コリドールを制覇すればエンディングだ。謎解きとかアドベンチャー要素のようなものはなく、ひたすらダンジョンとコリドールのシューティングシーンを、いかに戦い抜くかというところにゲームのおもしろさが集約されてるぞ。

パスワードを入れなおしてベリファイができるのだ。安心したね。

コリドールを制覇するとなんらかのアイテムが手に入るぞ。

自機のシステム

マイキャラのミリアはライフ制なので、一定数の攻撃を浴びても大丈夫。武器（通常弾）の強さは持っているチップの数に左右されるので、敵を倒して常時チップを補給していないと武器のパワーが落ちてしまうのだ。通常弾の攻撃力は銃を取ることで、防御力は盾を取ることでそれぞれパワーアップする。体当たりしてくる敵の多

コンパイルではおなじみのランダー。アイテムは1個しか買えない

情報満載のサブ画面。マップは中央からどのエリアにもいけるようになっている単純な構造だ。しかもキーを取らないと先に行けないので広さに悩むこともないところどころでアイテムが手に入るのでなかなかアキないぞ。

いこのゲームにあって、盾は必須アイテムといえるぞ。

自機の攻撃方法は通常弾の他に特殊兵器が13種類もある。これは3段階にパワーアップし、強さに応じたチップを消費する。ボスとの戦いではこの特殊兵器の使い分けが、勝敗を分けるポイントとなるのだ。

ライフとチップのMAXを上げるためにはランダー（赤）を取ればOK。さらに点数でも（10万、30万、100万以降100万点きざみ）MAXを上げることができる。点数はコンティニューしても保持されているので、点数が経験値の役割をはたしているといってもいい。スタート時ライフ8、チップ50だったのが、ライフMAX25、チップMAX4000まで上がるのだ。手ごわい敵も、MAXが上がるときにライフとチップが満タンになることを利用すれば(ボスとの戦闘中に100万点に合わせるなんて無理かな?)さらに効果的な戦闘ができるぞ。

このようにパワーアップアイテムはたいていは大、中ボスを倒して手に入れるのだが、なかには道端に落ちていたり（隠されていたりということはない）ランダー君がチップとひきかえに売ってくれる店もあるので、ラビリンスはくまなくまわるようにしよう。

ヒントを聞け！

コリドールの封印はくまなくマップを調べれば手に入る。

写真のように、じっと待ったりすることもある。

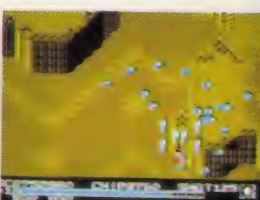
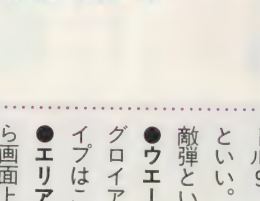
このようにどこかをさわりまくって聞くところも……

これがコリドール面

メタルアーマー(?)がレーザーを撃っている。直撃はさけるべし。

シューティングでは最近おなじみの火山。貫通弾でつぶせ！

さくれつ弾がザカート！ 貫通弾で突破だ！（全部貫通弾……）

おびただしいドクロの集中攻撃。貫通弾で焼き払え！

自機は上から見たところなのに、この魚は横から見たところなのだ。

特殊武器の使い方

ボスの攻略法も、ラビリンスをどう安全に抜けるかも、ひとえに特殊武器の使い方にかかっている。ここでは使い方のツボを紹介しよう。

●貫通弾　もろ、ザナックの1番。正面から攻撃ができるやつはみんなこれでOKだ。しかもスピードが遅いので左右に動く敵は敵のほうから当たりにきてしまう。

●サーベル　ボタン押しっぱなしで発生する。中ボスで自機にしつこく体当たりしてくる敵には、壁ぎわでサーベルを立ててじっとしていればいい。

●手榴弾　爆風でまわりの敵を全滅させる。コリドール9、10のボスにはこれを使うといい。斜め下からほうりこみ、敵弾といっしょに焼いてしまおう。

●ウエーブ　幅が広いのが特徴。グロイアル（中割れするメカ）タイプはこれでやや横から攻めよう。

●エリアブラスト　回転しながら画面上の敵を焼きつくす。中ボスで恐竜の頭の形をしたやつには有効だ。なにしろ飛び回る敵を追いかけてやっつけてくれる。

●バックファイアー　これがとおーっても有効なボスがいるんだ。どれかはあえてヒミーツ。この表現の仕方ですでに半分答えになっているんだなあ……。

あとは他にもあるけど、ボクは力強い貫通弾にぞっこんなのだ。ザカート弾や火山を1発で消しちゃうあの威力は1度使ったらやめられないよ。これに気づかなかったら、このゲームの難易度はちょっとハンパじゃないものになっていたかもしれない。

高速スクロールで燃え上がれ！

コリドールのどんづまりには大ボスがひかえているわけだが、とちゅうの敵の攻撃ものすごい。レーザーを撃ってくるやつ、分裂してくるやつ、ひたすらカタイやつなど、これでもかこれでもかとおそってくる。

このゲームは自機がライフ制だからなのかもしれないが、弾に囲まれてしまうことは少なく、敵キャラ自身が肉弾攻撃をしてくるほうが圧倒的に多い。ちょっとやっただけでは、なんだか極悪なゲームバランスのようにも見えなくないが、これがなんとかなってしまうからゲームはおもし

ろい。

それでは、ゲームクリアのための、いくつか注意する点をあげてみよう。

●特殊兵器は貫通弾で決まり！ 敵のかたまっているところを狙って使おう。

●後半、こっちの攻撃をすべて吸収してしまうやつがいるので、こいつをさけて貫通弾を撃ち、何匹かまとまったら体当たりでやっつけてしまおう。

●ところどころにある（敵を倒しても出てくるが）ハート（体力回復）やチップを見逃さずに取ろう。タンクを取れば体力全快だから目盛りがフルになる間、好きなことができるぞ。

●コリドールに入る前に、エリアの中ボスはすべてかたずけて装備を固めておこう。ちなみに各エリアごとに、中ボスは2匹ずついるぞ。

戦闘機にへーんし〜ん!!

しかし戦闘機の真ん中に女の子の顔がついているのだからスゴイ。

変形とちゅう。ひざを折りたたむと同時に背中のパーツが変型する。

手ごわい中ボス

このカニは手強いというより楽しい。シオマネキだろうか？

逃げながら貫通弾をぶつける。これでOK。

8の字に逃げながら貫通弾か、セイバーで切るか……

エリアブラストとエネミーイレーサーがあれば倒せるぞ。

究極奥義"アイテム発生術"

今までの説明を読んでもまだクリアできない人のために、とっておきの技を紹介しよう。名付けて"アイテム発生の術"だ。特殊武器エネミーイレーサーを中ボスや大ボスの面で連射するとアイテムがポロポロ発生するのだ。危なくなったらこれを使って体力回復すればまず大丈夫だ。そのかわりエネミーイレーサーはなかなか手に入らないから、ここというときに使うようにしよう。

恐怖の大ボス

フローク。いきなりこんなのが出てきたらビビるよね。体当たりされないようにして、敵の動きにあわせて貫通弾だ！

ネロ・グロイアル。正面からの攻撃はさけ、右か左を攻める。先端がはなれたら、敵と同じ方向へ動きながら攻撃を続けよう。

ウェーブも有効だが、貫通弾もこの距離なら連射がきいて気持ちいいのだ。それにしてもかっこいいボスだった。

こういう観賞用(?)のボスがいるからこのゲームは楽しい。貫通弾だとすぐ死んじゃうから、適当にあしらってあげよう。

ウル・ブズメル。こいつはタコだから、ミサイルをたくさんこわしてアイテム、(とくにイネミーイレーサー）を集めちゃおう

ガイブル。トゲトゲレーザーがいたい！ 貫通弾でレーザーごと焼いてしまうのがいいだろう。敵のレーザーの動きをよく見よう。

ブロム・ブース。目玉野郎は、死ぬまぎわに目玉をポロポロ飛ばしてくる。貫通弾を効果的に撃ちこめたら、もう勝利も同然！

あぶなくなったらエネミーイレーサーの速射！ ごらんのようにアイテムポロポロ、即復活。でも使いすぎないように！

ジア・ザネガ。斜めから手榴弾をほうりこみ、自機はこきざみによけて敵弾を撃つ。チップは4000欲しいところだ。

ガンバレ！コンパイル

攻略ばっかり書いてしまったけど、このゲームには他にも書きたいところがいろいろある。ただデカイだけではない個性的なキャラクター（水中面の熱帯魚とか、化石面の地割れとか）や、親切なパスワード確認機能（これを使えばパスワードの書き間違いが一切なくなる）や、ミリアの変形シーン（美少女が回転しながら戦闘機になる様は、まさにオタクの極地）などなど、すみずみまで凝った作りにただただ感激。やっぱりザナックを作ったコンパイルのプログラムだけある。

欲をいえばちょっとデカキャラのちらつきが気になったかな？ という感じ（あっ、そうだ、PCエンジンで出せばいいんだ）。連射もついているから、パッドでも十分できる。RPG疲れしている人やクソゲーに食傷気味の人には治療薬としてお勧めできるゲームだよ。

文／かっぺ
イラスト／佐藤敏巳

ゲームを作ろう!!

オペレーションホーリィ

使用ソフト：大戦略IIエディタセット（対応機種ＰＣ-98シリーズ　6,000円）

コンピュータゲームでそこそこ遊べるゲームを作るのは並大抵のことじゃない。なにしろ、シナリオ作成、キャラクターデザイン、数々のプログラム等々……まともにやったら何年かかるかわからないほどだ。ところが、システムソフトから大戦略IIのシステムを使った便利なエディタセットが出た。これを使えば、とりあえずゲームは作れそうだ。果たして、どんなものになるやら、乞うご期待！

大戦略IIエディタセット活用法

現代大戦略と大戦略IIのマップとユニットデータを作成する、エディタセットが発売された。

大戦略IIが発売されたとき、開発用にエディタがあるが、販売する予定はないという話を聞いた。

こいつは残念だと思ったんだが……来たよ、来ました！　さすがシステムソフト。さて、中身を見てみると、これが開発用ツール？と腰を抜かすくらいに出来がいい（まあ市販バージョンはかなり手が入っているんだろうけど)。とにかくマップキャラクターの編集以外できないことはなにもない！この無敵のエディタが登場して、大戦略シリーズは名実ともにコンピュータシミュレーションゲームの最高峰となったわけだ。

んで、このセットのサンプルで遊んでたらK編集長が、

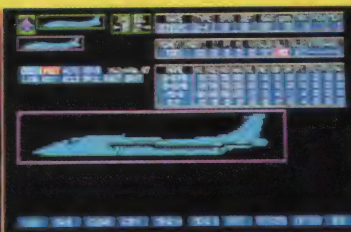
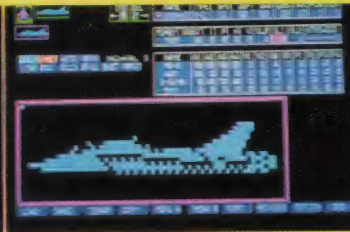
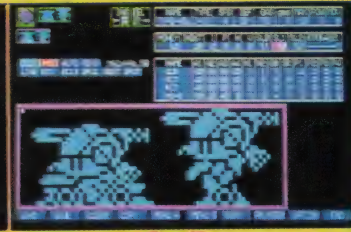
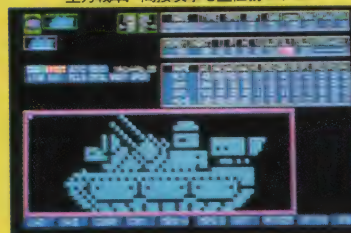
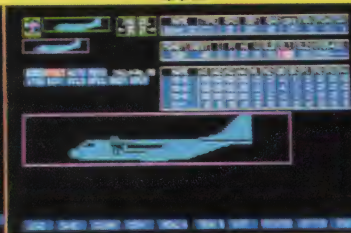
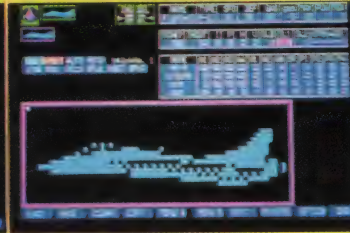
「これ使って何かゲームができない？」

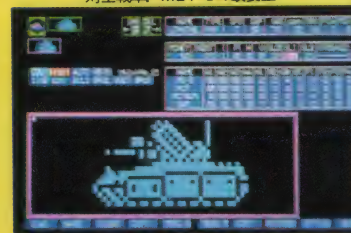
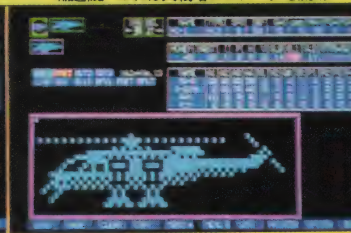
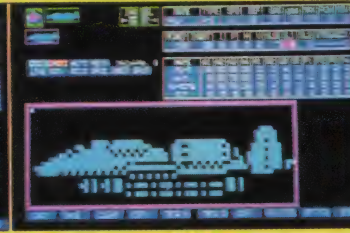
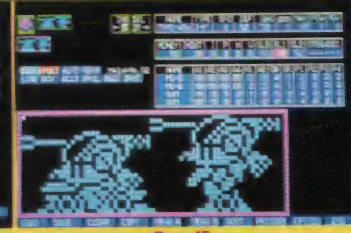
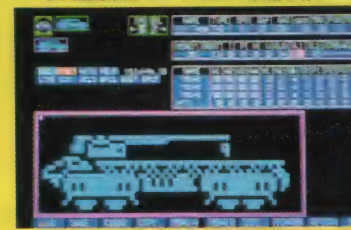
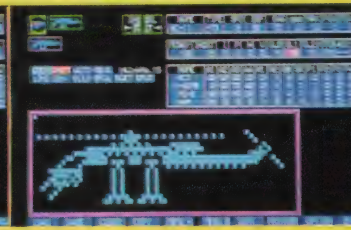
「……」

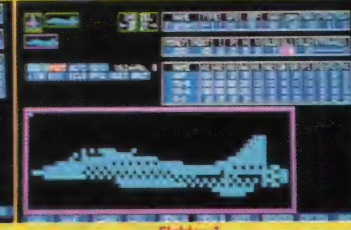
というわけで、エディタセット活用法。実際に作ったゲームを参考に、大戦略IIマップ＆ユニットコンストラクション講座となるわけだ。

手順

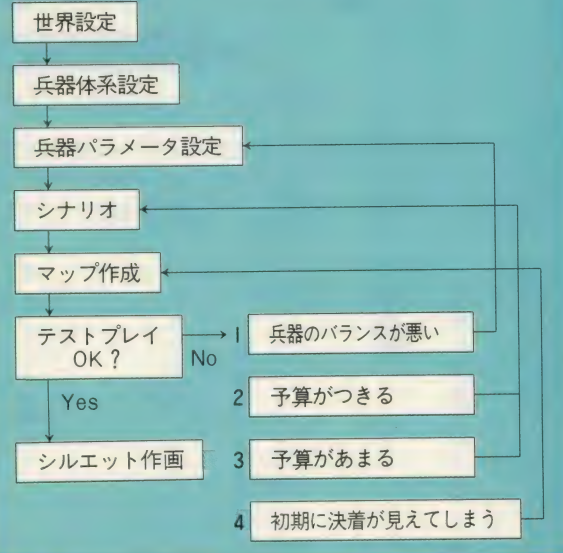
物事には手順というものがある。たとえば女の子を口説く場合にも、(若いうちにはよくあることだが)いきなり核心をついてはいけない。

MBT-2 主力戦車．間接攻撃を主任務とする

BOMBER 1 爆撃機

Fighter 2 VTOL．汎用

Type-45a パワードスーツ．対地攻撃型

FORTRESS 対空戦車．MBT-2の改装型

Super SC 輸送機．これは大戦略IIのデータを流用

Fighter 3 汎用の高性能戦闘機

Type-45b パワードスーツ．ミサイル搭載型

LIMOINE 歩兵輸送車両．MBT 1並みの装備を有する

HC-I 歩兵輸送ヘリ．攻撃ヘリもかねる

HALK 重攻撃機．「Bバクダン」を搭載

Type-45c パワードスーツ．対空攻撃型

G/S Team 地上支援車両．補給車と工作部隊をかねる

HC-II 車両輸送ヘリ．対地支援を行える

Bee 軽攻撃機．コストパフォーマンスにすぐれる

Fighter 1 対空戦闘を主眼に置いた戦闘機

SUB 707 潜水艦．知り合いのは潜望鏡だけだった……

MBT-1 主力戦車．汎用で広く運用できる

まずその場の雰囲気を盛り上げて……まぁ何事も手順が大切なわけだ。

エディタセットでゲームを作る場合にもこの手順をよーく考えなければならない。

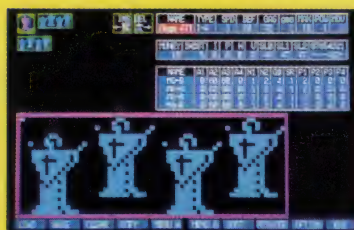
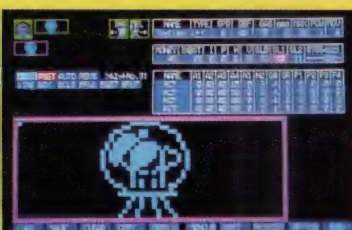
そうすればあの娘とのひとときも……この果てしなきデータとの戦いも、なかなか楽しくなってしまう。

なにしろ、全部オリジナルのゲームを作るには数百、いや1000を越えるパラメータの打ちこみ。次に数十種のユニットのシルエットを2種類ずつ。さらにマップを作って、最後にマップとパラメータのバランス調整。

ちゃんと計画をたてて挑まなければ、自分のやってることが虚しくなって、挫折してしまう。

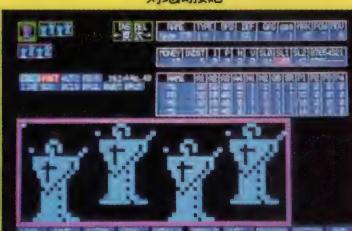
ゲーム作成の手順は、だいたい以下のようになる。

◎世界設定

地元軍

Mage AT1
対戦車装備の魔法使い

Thetran
対地間接砲

Dライダー IC
Mage輸送竜

Dragon
地元軍最強の兵器。とにかく強い

Mage SPD
足の速い魔法使い

Mage STR
耐久力抜群の魔法使い

Hide DRG
これがウワサの透明恐竜

Dライダー F
対空戦闘竜

Dino Supp
補給車です

Mage RCT
間接対地攻撃能力のある魔法使い

Dino AT1
いわゆる戦車に相当する

Dライダー A
対地攻撃竜

Dino ENG
工作部隊です

Mage AA1
直接対空装備の魔法使い

DRG Bone
間接対空装備のMage輸送竜

Dライダー V
対艦攻撃竜

Mage AA2
間接対空装備の魔法使い

DRG Bone
直接対空装備のMage輸送竜

Dライダー C
大型生物輸送竜

これがオペレーション　ホーリィのユニットの全貌だ。少々読みづらいかもしれないが、まだ完全に調整されているわけではないので、自分で入力してオリジナルゲーム作りの練習にしてみるといいだろう。ちなみにドラゴンライダーとメイジのシルエットはＳＬ１以外はすべて共通になっている。

◎兵器体系設定
◎兵器パラメータ設定
◎シナリオ
◎マップ作成
◎テストプレイ
◎パラメータおよびマップ修整
◎シルエット作画

人によって順序が前後することはあるかもしれないが、これだけのことをこなせばゲームはできあがってしまう。製作途中でめげそうになったらこの手順を見てみずからを励まして頑張ってくれ（逆にメゲたりして）。

世界設定の前に

さて大戦略IIのシステムを利用して作るシナリオは大きく2種類に分けられる。

一つは従来の大戦略IIのように、同じユニットデータでいくつものシナリオを作れる、一種の「ゲームシステム」。もう一つはシナリオ専用のユニットデータを持つ「ゲームセット」だ。

前者は、兵器体系を綿密にたてる必要があり、かつ無難なゲームバランスを設定するのに膨大な時間を費やしてしまう。粘りと根性がある人ならばすばらしい〝システム〟を作れるわけだが……、手軽に自分のシナリオを作りたい人には（あるいは突然原稿を依頼された人には）おすすめではない。

後者は、前者に比べて圧倒的に楽ができる。なにしろゲームバランスをとるのが楽なのだ。しかも、むちゃくちゃ楽をしたければ、大戦略IIのユニットデータやエディ

タセットについているデータを使ってもいい、2つのデータを混ぜて、ファイナルカウントダウンごっこだってできてしまう。
今回は、「オペレーション　ホーリィ」なるゲームセット型のシナリオを中心に話を進めていきたい。

まずは世界設定

世界設定はシナリオを支える世界観、あるいはシナリオに含まれないバックボーンのことだったりする。

これを念頭において、兵器体系やマップ、ユニットシルエット等を決めていくと、ゲーム全体の統一感がとれてしまうという、まことにありがたいものなのだ。
とはいえ、あまり大げさに考えることはない。要は、大ざっぱな状況をゲームに与えるだけのことである。

オリジナルゲーム製作の実際①　ファンタジーナイトがねぇ…

「オペレーション　ホーリィ」では当初、ドラゴンやらゴブリンやらが駆けずりまわるファンタジーシミュレーションを目指していたんだけど、本家システムソフトさんが「ファンタジーナイト」なるゲームを発売したということで、急きょパワードスーツ（巷ではランドメイトというのがはやりだぞうな）とドラゴンというとんでもない組み合せに変更されてしまった。
この異種格闘技戦を支えるバックボーンとして、

1. 時代は宇宙植民地政策華やかなりし未来
2. 場所は魔法と魔獣が蠢く、とある惑星
3. 地球軍がこの惑星を占領すべく降下作戦を行い、空挺堡を確保した
4. 地球軍はパワードスーツと最新の兵器を持って、少数精鋭の軍隊を持つ
5. 対する地元軍は、最終兵器ドラゴンを中心に、魔術と物量の軍隊でこれを迎え討つ

といったことを、考えてみた

パワードスーツVSドラゴンライダーV。[illegible]

こっちは[illegible]パワードスーツ

兵器体系

兵器体系とは、どのような能力を持った兵器が、どのような目的で必要か？　といったことだ。
ただでさえ各兵器のパラメータを決めるのはめんどくさいんだから、できるだけ合理的に、必要な兵器を分類して、系統立てて考えてやる必要がある。
かんたんな方法としては、大戦略IIのユニットデータを参考にしてやることだ。たいていの兵器はこのデータに含まれているので、不要なデータを削っていけばなんとかまともな兵器体系を作れる。
でも、「絶対オリジナルがいいんだ！」
という人は上の表のような分類法で必要な物を作っていくとよい。
呼び名は違っても役割はほとんど同じだ。このうち、シナリオの世界観にあわないものを切り捨てたり、統合したりすれば、自然と兵器体系ができあがってくるだろう。
また、同じ目的のものでも、性能別、価格などで分類すればさらに兵器体系に厚みが出てくる。

1　航空機	対地攻撃機 戦闘機 爆撃機 輸送機 給油機	地上・海上目標を攻撃する 対空戦闘を行う 地形を破壊する 地上ユニットを輸送する 航空機に補給を行う
2　ヘリコプター	攻撃型 輸送型	対地攻撃を行う 地上ユニットを輸送する
3　装甲車両	戦車 間接砲 輸送型	対装甲、対非装甲、対空などがある 対装甲、対非装甲、対空などがある 歩兵ユニットを輸送する
4　非装甲車両	間接砲 輸送車 補給車 工作用車両	対装甲、対非装甲、対空などがある 歩兵を輸送する 地上ユニット、ヘリに補給する 建物等を増築する
5　歩兵		戦略拠点を占領する
6　船舶	輸送艦 戦艦 空母	地上ユニットを輸送する 対艦、対空、対地などを兼ねる ヘリなどを輸送する

これが今回作成した全ユニットのシルエットだ（一部既成のユニットがあるのは、データをさらに作るため）。右上にあるのが〝ドラゴン〟。本家ファンタジーナイトにはおよびもしなかったが……ふん！

兵器パラメータ設定

次に行うのが各兵器のパラメータの設定だ。これに関しては、テストプレイを通して調整を行うので、最初はおおざっぱな数値を与えてやればよい。
とくに、既成のユニットデータを流用している場合、すでに各兵器の能力はわかっているので、多少の±で事足りるだろう。
オリジナルの場合は、各パラメータの最大値、最小値に中間の値を2種類、の4つの値を使ってまず様子を見てみよう。
たとえば、主力戦闘機の防御力は最大とか、やられ戦車（たとえばT55）の防御力は中間値の小さい値とか、一撃必殺の特攻兵器の

オリジナルゲーム製作の実際②

空飛ぶ工作部隊

　兵器のパラメータのなかで、4つめの武装に「シザイ」なるものが用意されている。これは工作部隊に限らず、あらゆる兵器に搭載できるのだが……積むとどうなるのか？　答えはかんたん、即座に工作活動が行える戦車、戦闘機etc.のできあがりとなる。工作部隊が嫌いな人は、これでより強力な部隊が実現するわけだ。変なの。

バグかな?

　戦車のMBT1、2や対空戦車FORTRESSに搭載されているロケット砲の弾数は、通常搭載できる最大数よりも多い。これはバグなのかもしれないが、戦車の「ホウ」の弾数を最大にしてから、兵器を「ロケットホウ」にするとなぜか6発積めたり、対空戦車の「AAM」を12にしてから「ロケットホウ」にすると10発になったり、とまぁ、いろいろ試してみるといい。

「Bバクダン」

　攻撃機に「Bバクダン」が搭載できるのは知ってのとおりだが、この攻撃機はなんと爆撃までやってのける。射程を1にすると、通常攻撃にも使えるし、まわりに敵がいなければ、自分のいるヘックスに爆撃を行うこともできる。これもけっこう使えるので参考までに。

防御力は最小にして、移動力と攻撃力は最大にするなど、とりあえず適当な値を割り振っておく。テストプレイを行う前にいくら熟考しても、調整の手間はさして変わらないというわけだ。

　また、この段階ではシルエットは適当に、既製品をコピーすればいい。

シナリオ

　さてシナリオだ。シナリオ作りは、世界設定のごく一部を詳細に決めていくことだ。

　シナリオには、次のような項目が含まれる。

1　ゲーム開始時の状況説明
2　各軍の初期配置
3　予算、領土等の初期設定
4　勝利条件
5　特別ルール（プレイヤーのみ適用）

　プレイヤーは地球軍司令官となって、ドラゴンを撃破し、この惑星を占領しなくてはならない。

　2、3はマップを製作する際に適当にでっち上げるわけだが、このへんはキャラクターデータ同様に、大まかに考えておけばいい。

　例によって世界観を引き合いに出して、各国の強弱関係や、地の利などを適当に吟味して、適当に与えておくのが正しいだろう。初期配置はマップを作ってから行う。

　まぁ、いずれ細かく調整するというわけだ。

ついに赤軍が黄軍に誤射した。同盟決裂を祈る。緊迫の一瞬だ。

　「勝利条件」というのは、ある目標を達成すると、その国（あるいは軍）が勝利したと見なされる条件だ。

　大戦略IIでは、非同盟国をすべて壊滅させれば勝ち！　になるのだが、なにもこれにとらわれることはない。

　たとえば「50ターン以内に全領土の70％を制圧したら勝ち」とか「緑軍を降伏させれば勝ち」とか、おもしろいところでは「50ターン以内に工業力が3000以上になれば勝ち」とか「敵艦隊を壊滅させれば勝ち」なんてのもある。

　まぁ既製品のシナリオと違って、内輪で楽しむのが目的ならば、自由に考えてかまわない。

　「特別ルール」というのは、人間側プレイヤーにのみ適用されるルールのことだ。

　たとえば「橋を破壊してはならない」とか「y=50より南に進入してはならない」とか、さまざまなルールが考えられる。

　「勝利条件」や「特別ルール」は、おもにバランスを取りやすくするためのものだ。

　たとえば、エディタセットに入っている「World WarII」で「アメリカ本土に対して、いかなる攻撃も禁止する」ルールを設定することで、アメリカ軍は今ま

シナリオと変な恐竜

　「オペレーション　ホーリィ」では、「空挺堡を築いた地球軍が、物資を調達して惑星全土制圧作戦〝オペレーション　ホーリィ〟を発令した」ところから始まる。

　「対する地元軍は3ヵ国連合軍で、ドラゴンと呼ばれる超兵器以外には、これといった兵器を配備していなかった」というわけだ。

　今回の特別ルールは、「ビューマップの機数表示はOFFにすること」だ。

　これは、ゲーム中に地元軍が使用する「Hide DRG」なる〝透明な恐竜〟が出場するためだ。

　この恐竜はなにを隠そう……隠れてしまっている。すなわちシルエットがないんだ。じつにまったく……。コンピュータにとっては何でもない敵なんだろうが、人間にとってはなかなか心臓に悪いやつで、なかなか強力な兵器が、突如どこからともなく攻撃を仕かけてくる。

　ところがどっこい、機数表示がONになっていると、こいつの居場所がばれてしまうんだな。そこで特別ルールが「ビューマップの機数表示はOFFにすること」なわけだ。

　この透明キャラクターは、敵にするにはなかなかおもしろいのでキミも試してみるといいよ。

今回のゲームの特別ルールは「ビューマップの機数表示OFF」だ。これで忍び寄る〝Hide DRG〟の恐怖を味わうことができる。

これが"Hide DRG"だ。なにもいないはずの橋の上に、攻撃方向の表示だけがある。戦闘を開始すると、眼だけを光らせた正体不明の敵に出くわす。

ちょっとしたこだわり

「オペレーション　ホーリィ」では、1国対3国の戦いのため、じつに苦しい戦いになり、ついに地球側全兵器の性能は最高値になってしまった。

おもな理由は、ドラゴンライダー系列（航空機にあたる）のすべてに標準装備されているバルカン砲を、ドラゴンブレス（ドラゴンの吐く息）と設定して、破壊力を最大にしてしまったら、空中をA-10の化物が埋めつくすといった、悲惨な状況になってしまったわけだ。しかしボクの世界観からすると、ドラゴンは世界最強の生き物だった。なにが何でも最強だったんだな。

で、どーしても最強にしたら、バランス上地球軍の兵器は全部最強になってしまった。

じつに情けない話だが、わりとこーゆーことって陥りやすい罠だったりする。皆さんは、こーならないようにね。

でよりぐっと強力になるわけだ。

また、プレイヤーが絶対に敵国を占領できないような苛酷なシナリオでも、「どこそこの都市を10ターン以上維持する」という勝利条件にするとたちまちミニシナリオのできあがりになる。

当然のことながら、これら2つの要素は、人間の紳士的な態度だけが頼りなので、ストイックな性格の人でないと守るのは難しいかもしれないね。

マップ

いよいよマップだ。大戦略でエディタを使った人にはおなじみの過程だが、ツール類がじつに豊かになったのと、初期予算、初期配置、同盟国の3要素があらたに設定できるようになった。

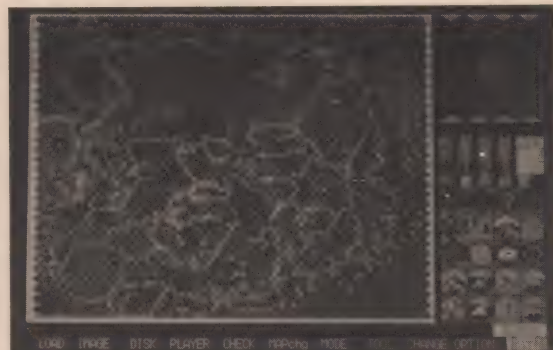
基本的な考え方は、大戦略のときと同じだが、暫定的なマップを作るのはじつにかんたんだ。

まず大陸の縁を描く。次に大陸を平地で塗りつぶす。首都を決める。川ないしフィヨルド（内陸まで食い込んでいる海）を設定する。乱数配置で適当に地形をバラまく。建物を配置していく。道路と橋を作る。適当に地形を修整する。

30分もあればできあがってしまう。かんたんなものだ。

おもむろに初期配置を始める。さっきも言ったとおり適当に配置する。

これがマップ完成までにたどった道のりだ。最初は兵器のバランスを見るために、既成のマップを使っていた。2段目あたりから、初期の展開を誘導するために地形を徐々に変更していったのがわかるだろう。

完成したマップ。地球軍の首都（青）を中心に右側に緑軍、左側に赤軍と黄軍がいる。うまく赤と黄を決裂させるのが勝利への鍵だ。

予算もシナリオや世界観にそれとなく合わせて設定する。

こんな感じでいいだろう。

テストプレイ

さてお楽しみのテストプレイだ。初期のテストプレイは、REALモードのビューマップで全軍コンピュータにやらせるのがいいだろう。兵器間のバランスを見るには、戦闘画面をゆっくり見るのがわかりやすくていい。

では、ゆっくり観戦するとしませう。

どうかな？　たいていの場合、思いもよらない結果が待ち受けていると思うんだが……。

落胆せずに。最初からうまくいくはずはないんだから。

まず最初に目につくのは、兵器のバランスだと思う。もしプリンタを持っているなら、すぐに比較攻撃率表をプリントアウトしてバランスの悪いところをチェックしてみよう。

とにかくバランスをとる

ゲームバランスは2系統の要素から詰めていく。

1つは兵器のパラメータの調節。

2つめはマップがらみの初期設定だ。

兵器のパラメータ調節はゲームの顔でもある、各兵器の特徴とポジションを明確にしていく作業だ。

これに対して初期設定の調整は、より直接ゲームバランスに影響してくる要素だ。

テストプレイの最初の3回くらいは、ひたすら兵器のバランスをとる。

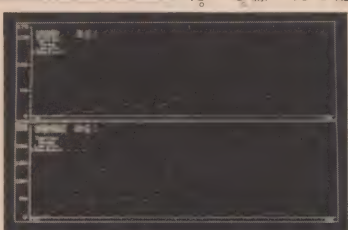
さまざまな戦闘の組み合せで、自分の思惑から外れた結果があれば、たがいの攻撃力と防御力を調整し、かつ他の兵器とのバランスも考え合わせて、最終的なパラメータを決定していく。最後の最後は世界観に合わせて、±5%の調整になるだろう。

4回目くらいになると、そろそろマップの構造的欠陥に気がつくだろう。とくに、開戦時の展開が後々まで響いてくるので、初期の（おもに敵軍の）行動を制限したり、促進したりといったことを、地形と初期配置の変更で制御するわけだ。

初期の行動がある程度安定してくると、次は実際に自分自身でプレイしてみる。

初期の占領作戦の結果、数ターンは地球軍の領土が広がるものの、じりじりと地元軍に取り返されていくのがわかる。しかし、収入比はいちおう上り坂になる。

このあたりの収入比率は地元合計1に対して、地球軍0.9といったところで、激しい消耗を強いられる地球軍にはやや不利になる。が、最初のころはこの比率が1対0.5だったので、かなりの改善といえる。

軍隊価値は、最初から64部隊が配備されている地球軍、むちゃくちゃ高いドラゴンを持っている地元軍ともに振り切りいっぱいだ。また、地球軍の部隊数の降下曲線が、激しい消耗戦を物語っている。この降下が上昇に変わるタイミングもバランスをとるのには重要だ。

さて被害数はともかくとして、被害価値を見てみると、いかに緑軍との戦いが激しかったかがわかる。緑軍の初期予算を増やすことでこの消耗を相殺している。

これは初期十数ターンの動向を示したデータだ。

これはレオパルドVS MBT-I

初期配置と予算

ボクが初期配置を決めたときは、降下作戦直後ということを考えて、マップ中に地球軍歩兵をバラまいた。

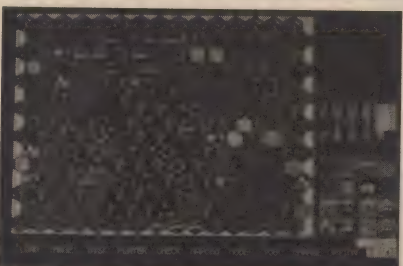
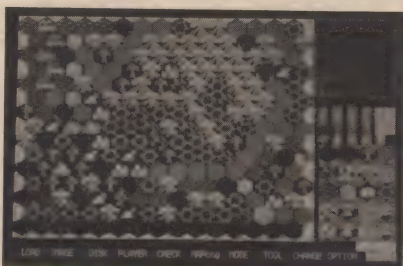
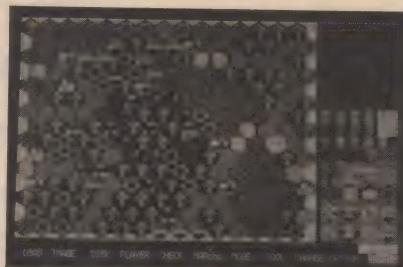
この歩兵が緑軍の首都近辺にとくにはげしく集まってしまった。

このため緑軍の収入は他の地元軍より低くなるのが予想されたので、初期予算はやや高めに設定した。

んでもって、赤軍の隣に黄軍を置き、やや赤軍より地理的に有利に配置した。

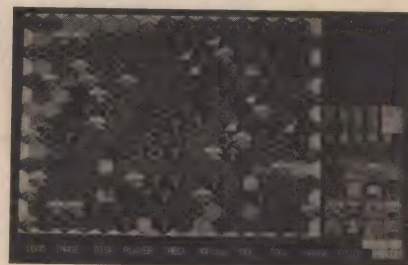
結果、緑軍が単独で地球軍に対峙するのに対し、赤軍黄軍は連合して戦うことになり、また黄軍は赤軍の陰で、ぬくぬくと甘い汁を吸うことになったわけだ。

で、緑軍が最高、黄軍が最低の初期予算に落ち着いた。

ところで、赤軍の近所に黄軍を置いたのは、途中で誤射による連合の決裂を狙ったものだ。この決裂がなければほぼ地球軍の勝利はないというのがボクの予測だったんだ。（ちなみに、実際この決裂がないと勝ちようがないのだった……）

ゲーム開始時の各軍首都近辺。地元軍の首都のまわりには、動けないドラゴンが6匹ずつ配置されている。また、緑軍の首都近辺には降下直後のパワードスーツが大量にたむろしている。

コンピュータのプレイを見て、ある程度自分なりの作戦が練れていると思うので、それを試してみるといい。

しばらくすると、今度は初期予算がだぶついたり、アッというまに底をついたりするのに気づくだろう。

シナリオによってはいっこうにかまわないこともあるが、世界観やゲームの目的（たとえば、いかに低予算で戦争をするかみたいな）によっては、1万単位くらいで変更を加えるとよい。

地形と初期活動

地形をうまく工夫することで、初期のコンピュータプレイヤーの行動をコントロールすることができる。

マップエディタの距離計算モードなどを利用して、どの部隊がなにに引かれて、どちらへ向かうかを調整するとよい。

たとえば、黄軍のドラゴンは半数が現状維持、半数が地球軍を襲うように配置されている。これは、赤軍黄軍が決裂したときに赤軍になだれ込むドラゴンを確保するためだ。

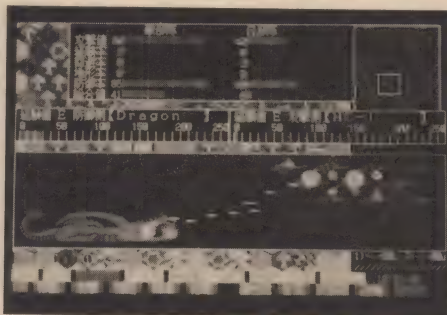
また、緑軍の首都から地球軍の首都へ通じるフィヨルドは、両軍の急速な接近を防ぐため、複雑に曲がりくねっている。

さらに地元軍の首都のまわりには、平地に囲まれた港があるんだが、これはドラゴンを閉じ込めておくオリになっている。この動けないドラゴンの存在が、大戦略の尻すぼみ的な終結を、いっきに激しい首都攻防戦に変える仕掛けになっているんだ。

シルエット作画

さてこのようにしてゲームは完成に迫りつつあるわけだが、最後に待っているのがシルエットの作成だ。

なんといっても一番力がこもる作業だ。いくらバランスがよくても、いくらバラエティに富んだ兵器があっても、見た目が悪いと興ざめもいいところだ。

これについては何もいうことはない。こころゆくまで頑張ってください。

ドラゴンである。そーは見えないかもしれないが…ドラゴンである。たとえ頭が小さくても、スタイルが不格好でもドラゴンなんだよー！しかし、本家のドラゴンはじつにかっこいい。大型のキャラクターは、先にSL2を仕上げて拡大すると書きやすいんだが……とにかくドラゴンなんだな、これは。

お楽しみはこれだけではない

さて、オリジナルユニットが完成したら、今度は既成のユニットデータと合体させてしまうわけだな。なにしろ自分の作ったキャラクターだ。思い入れも手伝って今までとは違うゲームが楽しめる。

一例としてノーマルのユニットに地球軍のユニットを加えてみた。これが結構新鮮に見えるから不思議だ。ただユニットの総数は64個以下なので、いくつかの兵器を統合したり、削除してやる必要がある。

それにしても、WWIIのデータなどとごった煮にすると、どんなゲームになるんだろうね。

最後に忠告を1つ

じつはこの原稿を書いている最中に、不注意からせっかくのユニットデータを消してしまったんだ。もう一度同じデータを作るのは、精神的なダメージのせいもあって、かなりつらい作業だった。コンピュータでなにかを作っているときには当たり前のことだが、まめにバックアップをとるように心がけよう。コンピュータは、※マーフィーの法則がもっとも認められている分野なのだから。

※マーフィーの法則：「起こり得る最悪の事態はつねに起こる」とかいう例の法則のこと。

並ぶマニアに、見るオタク、同じアホならやらなきゃソンソン！

BEEPLE LAND ぴーぷるランド

BEEPERの主張

◆最近、光栄さんでリメイク版出してるけど、いいですねえ、アレ。一つの作品に対する情熱がわかります。

ハードが進歩しているのだから、それに対して、昔のゲームを改良して出すのはいいことだと思います。他社の人も、新しい企画ばっかりでなく前のゲームを納得のいくまで作り直したら？

（山形県・氷水麗理）

◆12月号のRPG特集を読んで思ったこと。**HP**っていったいなんでしょう？ 体力？ 耐久力？ コンピュータRPGでは、たいていスタート時の10～1000倍(!)はHPが上がるけど、常人の100倍も体力がある人間ってどんなヤツだっつーの！

また、HPが残り1なんて状態は、腕はもげ、眼球は飛び散り……とかなりヒサンな状況のハズなのに、「××は薬を飲んだ」「××は回復した!!」おいおい！

こんなんだから、ザナ○ゥみたいな「数字増やしゲーム」が大ヒットするんだよ。

（青森県・しゅりけんのおやす）

◆おい**ナムコ**。最近どーしたんだよ？ どうも、ニューゲームにパワーが感じられないぞ。一時、モモやドラスピ等の活躍で、新たな展開をみせるかなーっと思わせといて、パックマンやギャラガ、ポールポジションのリメイク。かつての王者ナムコらしさが、これっぽっちも伝わってこないじゃないか。

元来ナムコという会社は、ゲーム作りのうまさもさることながら、そのゲームの背後にある何かを醸し出すのが非常にうまかったんだよね。それなのに、最近では変なウケを狙ったり、斬新さが感じられない(中略)。

もう一度、ナムコ伝説を見てみたいものです。

（山梨県・ぶたさん）

◆**ギャラガ'88**は最高!! またリメイク……なんて言わないでプレイしてみてよ。

グラフィックがスゴイ(ボスコニアンの基地はビックリした!!)のはもちろん"THAT'S GALACTIC DANCIN'"では絶対「すげえっ!!」と叫ぶことうけあいのBGMとギャラガの動き!! それに、撃つと痛がるなど愛嬌のあるギャラガがいて、とてもかわいい(などとプレイ中には言えんが)。

アイテムの取り方で展開が変わるなど、新しいフィーチャー(トリプルファイターも)もおもしろい。

リメイクはちょっと……なんて言っている人！ 最近のナムコはちょっと……なんて言っている人！ プレイしてみるべし!! 絶対に燃えることうけあいだから!!

P・S ペラボーマンに期待してます!!

（福島県・おくていMEG）

◆マークIII版**アフターバーナー**。これはすばらしい完成度だ。Z80では、本当にこれが限界だろう。

しかし、しかし!! このゲームは、モヘップさんが1月号で言っていた「完成度は高いけど、全然アツくなれないゲーム」なのだ。ロールシザースもできる。敵キャラの動きもよくやっている。でも、このゲームには、アフターバーナーの一番のウリ、「飛ぶ快感」がないのだ。

ここでセガさんに言いたい。移植してもおもしろくならないゲームは、移植しないでほしい。これは、一ゲームファンとしての願いだ。

（広島県・森脇智道）

ご意見募集中！

このコーナーでは、読者のみなさんの、ゲームに対する意見、BEEPへの要望、提案など、自由な主張を求めています。反論もけっこう。今すぐ、「BEEP編集室主張係」まで送ろう！

私がアフターバーナー龍之介です

▲静岡県・YUTEN

▼東京都・TOM

どっか〜ん ゆるさんわい

東映動画さん期待してますよ!!

ゲームキャッチフレーズ

寒さもピークだね。受験生にとって、もっとも厳しい季節でもある。BEEPは1日10分(?)にして、最後の追いこみがんばってね。ほれでは、今月もボチボチ始めようか。

㊟タイトル画面につられて
——ファミリーゲームズ
(広島県・ライムライム)

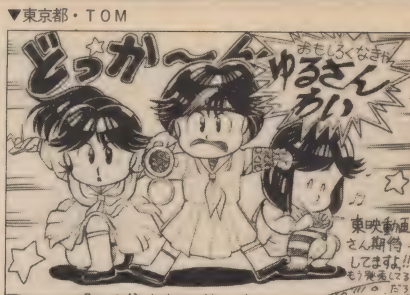
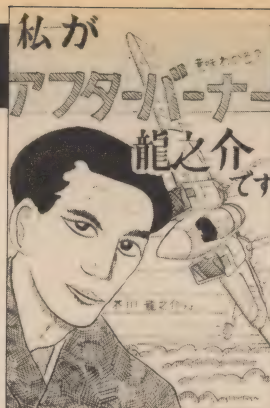
▼あのつやのある網タイツに魅せられてワクワクしながら買ってしまった人も多い(?)。でも、チマタではあのABよりもおもしろいと評判なのだ。

㊟ハヤオーもあるでよ
——X68版スペースハリアー
(福岡県・伊藤慎也)

▼説明します。昔"ハヤシもあるでよう"というCMがあったのです……。X68版のハヤオーは、コマイヌが変身してカッコイイのだ。

㊟公衆便所かけこみゲーム
——高橋名人の冒険島
(神奈川県・人間せんぷう機)

▼「止まっているときも足をもじもじさせている」からという説明が付いていた。ワンダーボーイよりも、こっちのほうがコッケイだね。

㊟着せかえ人形
——カトちゃんケンちゃん
(大阪府・松屋町たく)

▼ボクは、首が付け替えられるコンパチブルだと思っているんだけど、どうかな?

㊟私は何処へ……
——セガ・コロニスリフト
(東京都・斉藤勝晴)

▼いまだにこだわる人が多いのだ。セガ人は執念深い?

次は、ノイズワイパーものが2つ来たので、続けていってみよう。

㊟「敵キャラの多い画面は見にくい」という事実にもとづき、私はあるアイテムを選ぶに至った(斉藤由貴調に)
——ジェミニウイングのファイヤーワイパー
(東京都・背尾篤弥)

㊟ノイズワイパーが欲しい!
——ゲゲゲの鬼太郎2
(佐賀県・だジャレコ)

▼背尾君はなかなかよくパロッている。だジャレコのほうは実感がある?

㊟ファミコン界初のバッテリーバックアップ
——ファミリーベーシック
(北海道・平井正人)

▼ちなみに、スパカセではドラスレがBBでした。

㊟大好評開発中!!
——ドラゴンクエストIII
(山形県・氷水麗理)

▼来たな、ニューレリクス!いい味出してるね!

㊟高橋名人のSMランド
——ナグってハニー
(大分県・ブレストファイター)

▼ブワッハッハッハハ……。これはちょっと泣けた。

それでは、1月号の正解と当選者を発表しよう。正解は"ロンドンブーツ"でした。"目も当てられない記念品"は、神奈川県の「わ、わーは、あほちゃうどー」君に送ったげる。

今月もTAKE ON!のクズネタが1本入っているので探してちょ。ふんじゃね!

P・S 群馬県のよしわこ君、愛読者カードに続いて美麗なハガキありがとね。その他大勢の方々、年賀状どうもありがとう!

キャッチフレーズ募集中!

ゲームのおもしろいキャッチフレーズを考えて、「BEEP編集室ゲームキャッチフレーズ係」まで送ろう。何のゲームかわかるように書いてね。

じゅもんがちがいます!

今月来たハガキを読んで、ボク(YAS)ははっきりいって驚いた。BEEPの読者って、ホントにギャグセンスがあるんだね。みんなオモシロオカシイものばかりなので、どれを選んでいいのか悩んだあげく、TAKE ON!に相談までしてしまったぞ。

ホントはみんな載せたいけど、そうもいかないので、できるだけコメントを減らして、多くの作品を載せるようにした。そこんとこヨロピクね。

ちなみに、今回から「今月の大爆賞」なるものを選定し、YAS秘蔵の品をプレゼントするぞえ(だれかのサインという話もあるとか?)

●今月の大爆賞!

♨う、義経か、おまえの絵馬を加熱しよう
(埼玉県・大久保明)

▼回文の傑作だ。わけのわからんオモシロサを買ったぞ。

♨88貸すな——ナスカ88 救え! すごい鳥ラドン
——ドラゴンクエストIII
(滋賀県・SAY)

▼すごい鳥ラドンってのがいいぜ。

♨邪悪商人の酒乱
——忍者くん・阿修羅の章
(福島県・3年5組のみんな、見てるかい!)

▼こら、ペンネームが長いぞ。

♨仏の顔もサンダーバード
(意味)仏様の顔も、よくみるとサンダーバードの人形の顔のようだということ。
(愛知県・すいちゃん)

▼これにはTAKE ON!も大笑い。

♨今だ、ナルトボーイ
——ダイナマイトボール
(和歌山県・たまごみそ)

▼ナルトボーイってなんだべ。

♨う、すし屋——ウシャス
(岩手県・ぶんたった)

▼ちなみに、SHOTANの家ってすし屋なんだよ。

♨数十もこんなマチガイが!!
——じゅもんがちがいますコーナー
(青森県・しゅりけんのおやす!!)

▼バカモノ(©こんY)、そんなにマチガイがあったら、このコーナー成り立たんじゃないか! なんてね。

♨ロシアマン——ロマンシア
(愛媛県・Take)

▼ソ連怪獣ロシアマン現る!このTake君は、初投稿で50個ものアナグラムを送ってきたぞ。他の載らなかった人も、メゲずにまた送ってくれ。

さて、今回はこれで終わるが、某○根県○のうた君の作品が盗作だという指摘をたくさんもらったんだ。これに関しては、明らかに当局のチェック不足。ホントにご迷惑をおかけしました。

それじゃ また来月!

じゅもん募集中!

このコーナーでは、ことわざ・格言のパロディ、回文、アナグラムなどの言葉遊びの他、おもしろいネタを募集している。送り先は「BEEP編集室じゅもん係」だよ!!

ピックアップ(1月号愛読者カードより)

ジャンボ〜。レポートが終わらなくて進級が危ないぜ。トホホ……。受験生のみんなにとってもダライアスのZゾーンよりも苦しい季節だけど、がんばって乗り越えてくれ！ Don't give up!! で、まずは誌面変更についてのおもな意見から。

★なんか創刊号みたいで、とても新鮮でよかった。誌面も充実していて、読みごたえがあった。

(神奈川県・志村幸男)

★誌面を一新したのはいいと思いますが、どうもちゃらちゃらしたところがあって、たいへん読みにくく感じました。もう少し読みやすい誌面作りをお願いします。

(茨城県・田村基司)

★内容が変わるのは知っていたし、それほど大きく変わったところはないんだろうけど、なんかちょっと違うんだよね。前号までのBEEPが甘いキャラメルなら、今月号はミントキャンデーみたいだね。

(秋田県・小松宏明)

編もうしばらく試行錯誤して、より読みやすくなるようにがんばるから、お楽しみに！

★なんでダライアスが(ピー)なのか、いまだにわかりません。教えてください。

(福島県・磯部敬一)

雅ん、それはね……。

編やがて大人になれば、わかる日も来るさ。フフフ……♥

★わーい多慶屋に行ったぞ〜。安い！ 白人の親子が、500円のマイカードの前で迷っていた。苦労してんなー。しかし、ハンバーガー屋の割りこみ白人には参った……(6人でやるんだもん)。

(千葉県・関矢高志)

雅円高は深刻だね……。

★セガ欲しい。

(三重県・畑嘉房)

雅ボクも……。

編キミの場合、マスターシステムじゃなくて身長のほうがね。

★ちょう子お姉さんと文通するにはどうしたらいいんですか？

(兵庫県・TAKEOFF)

雅どんなもんですかね？

編本名と住所調べるしかないんじゃない？

★音楽は、作るより聴くほうがいい。

(岐阜県・石田誠)

雅人間いつまでも受動態じゃ、向上心は育たないぜ。

★先日、女の子にフラれた。ちょうどそんなとき、TMのNEW LPが発売された。その9曲目"Come back to Asia"を聴いていると、なぜか目頭が熱くなるのを覚えた。

(兵庫県・平田多佳章)

雅一人の真夜中を越えて、新しい出会いを見つけようね。おたがいに……。

★2階席でも32番目でも、音・雰囲気・喜びを感じさせてくれるはずだ。TMのそこがすてきなんだよねっ!! ——私はチケットが取れました——あぁ、その日まで死ねない。

(愛知県・大下朋広)

雅いいなぁ。それにしてもTMに関する手紙が増えたな。

編キミが選ぶからでしょ。ここはBEEPなんだよ！ ま、オレもTM好きだけどね……。

雅とまあ、編が優柔不断になったところで、また来月。

今月のMVP！

◀東京都・さらむ

▼沖縄県・かぼし

なんでも必勝法

▲高知県・流星小僧

こんにちは。遅ればせながらウィザードリィ(パソコン版)に熱中しているたけじゅんだよ。じつは、あの夢のアイテムといわれている"GARB OF LORDS"を手に入れたにもかかわらず、無知が災いして、それを消滅させるという離れ業をやってのけてしまったのだ！ う〜悲しい。

それでは今回の課題、「背を伸ばす必勝法」いってみよう！

〈〉首の骨をカコンカコンとはずして、そのすき間に新しい骨が生えるのを待つ。これの繰り返しでバッチリ「キリン」になれるぞ！

(埼玉県・VASKAROM)

▼たとえこの作戦が成功したとしても、異常に首だけが長くなるだけじゃないか。これなら背が低いままのほうが幸せだぜ！ 必勝度は首の長さと反比例してー!!

〈〉頭から水をかけて「はーやくのびろ、はーやくのびろ」と火のまわりで歌い踊る。

(大阪府・松屋町たく)

▼なんか「頭から水をかけて〜」ってところが説得力あるな。やっぱり関西人はけったいなことを考えはるな。必勝度は5でおます。

〈〉まず、180センチくらいの長剣を用意して、その剣を謎の中国仙人のように口から飲みこむ。するとアラ不思議。あなたの身長は180センチ以上になります。

(埼玉県・池田真久)

▼なんだか、最近の必勝法は超越してきた感があるな。いや、しかしこれでいいのだ。今このときを笑って楽しく過ごせればそれでいいのだ……と自分をなぐさめるたけじゅんであった。必勝度は180センチ……じゃない、8だ。

〈〉まず、悪魔に心を売る。次に、キミは世界を征服し、王様となって長さの単位をもっと長くする。そして新しい身長計で背を計れば、誰が見てもキミの背は伸びているはず

◀大阪府・おる葉

◀福島県・おくていMEG

▼広島県・葵瑠宇

だ!?

（埼玉県・国和貴之）

▼おいおい、悪魔に心を売るなよ。ここはRPG幻想事典じゃないんだぜ。まぁしょうがない、必勝度は幻想事典の我流子君に決めてもらおう。我流子「うん、それじゃ必勝度は超越じいさんの年齢の6と2を足して8だよん」

▼あきらめてロンドンブーツをはく！

（山形県・氷水"179cm"麗理）

▼前に紹介した作品があまりにも異常だったので、現実的なこういう作品の影が薄く感じられる。まぁ、この必勝法は、背が低くて真剣に悩んでいる人に捧げようではないか。必勝度は8をくれてやる。

ちなみに、今月はオリジナルの必勝法は採用作品ナシだ。どうも課題のほうに集中しがちなのでオリジナルのほうもドンドン送ってくれよ。それと、課題のほうは、月末までに編集室に届くようにしてくれないと掲載に間に合わないので、なるべく早く送ってほしい。

それでは次回の課題を発表しよう。次回は「おこづかいアップ必勝法」だ。あらゆる手段を駆使してキミのおこづかいをアップさせようではないか。楽しい作品を待ってるよ！

必勝法募集中！

必勝法ったって、ゲームに限ることはない。自由なテーマで考えてみよう。何でもいいから、思いついたらすぐに、「BEEP編集室なんでも必勝法係」まで。

サークル紹介

〈会員募集・同人誌販売等〉

☆ラジアメDJの斉藤洋美とナムコのファンクラブHiromi's Fan結成。活動は月1回発行の会報H・S Station（毎月、洋美さんの直筆原稿掲載）、ファンの集い、ゲーム大会等。60円切手同封のうえ、左記まで。
〒184 東京都小金井郵便局留 趣味友の会Hiromi's Fan 植竹義隆(18)

☆コミケーション88では88シリーズユーザー募集中!! 活動内容は、月1回の会誌発行、ソフトの情報交換。会費等無料。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒015 秋田県本荘市石脇字赤冗1-47 松本中(18)

☆CROSS-ONE現在会員募集中。入会資格は、X1シリーズのディスクユーザーでゲーム好きな人。初心者可。活動内容は、ソフトの情報交換など。また、会誌発行も予定中。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒519-01 三重県亀山市北町1260-1 渥美弘一(18)

☆DRAGON WINGS会員募集中!! FC、セガ、PCエンジンのサークルで、毎月の会報発行と、半年or1年に1度の会誌発行が主な活動。入会資格は、ゲームキャラのイラスト、小説等をかくのが好きな人ならOK！ 入会希望者は60円切手同封のうえ、左記まで。
〒383 長野県中野市西江部1033-17 篠原方「DRAGON WINGS」(16)

☆WCCL会員募集中。活動内容は、ゲーム攻略法研究、2ヵ月に1度の会誌発行。また、パソコン通信も予定。会員は現在30名。くわしくは60円切手同封のうえ、左記まで。また、会誌希望者は300円分の小為替も同封。
〒731-42 広島県安芸郡熊野町出来庭2767 津田敏之(18)

☆MEMORIES新規会員募集中！ 入会資格はPC88シリーズディスクユーザーでやる気のある方。活動内容は、月1回、会員から寄せられた情報をディスクに編集、発送します。会費月300円。とくに女性歓迎。60円切手同封のうえ、左記まで。
〒731-42 広島県安芸郡熊野町川角1-88-1 石田直之(20)

☆ゲームサークルMGC-Groupでは、会誌Maralous Vol7（コピー誌20P）を製作。内容は、レインボーアイランド（ダイヤの法則+全コマンドなど）購読希望者は、送料込み400円分の為替同封のうえ、左記まで。
〒836 福岡県大牟田市浪花町85 中川方「会誌ほしいよ」係(17)

〈新規発足サークル〉

☆新規結成したサークル APPROACHING FASTでは、スタッフと会員を大募集。活動内容は、月1回の会報発行、情報交換、集会などを予定中。入会条件は、ゲーム全般の好きな、やる気のある人。くわしくは、60円切手同封のうえ、左記まで。
〒160 東京都新宿区百人町4-8-19-406 八田恵一郎(17)

☆HACKERS X X1ディスクユーザーを中心としたサークル。活動内容はソフト交換、情報交換で、ソフトは主にゲーム中心。入会資格はX1ユーザーでゲームが好きな方。くわしくは60円切手同封のうえ、左記まで。なお、PCエンジンのソフト交換も予定。
〒099-63 北海道紋別郡中湧別5-1 坂口寛(18)

☆PC-turbo、PC88SRシリーズディスクユーザー募集中。活動内容は、主にソフトの情報交換。また、来春からは、X68000のソフトを購入、サークルを拡大する予定なので、X68000ユーザー等も歓迎。入会希望者は、60円切手同封のうえ左記まで。
〒570 大阪府守口市八雲北町1-34 藤本靖(15)

キミのサークルを紹介しよう

サークル名、活動内容、入会の条件、あて先、代表者氏名、年齢を200字程度にまとめた文章に、連絡先電話番号（掲載はしませんが、編集室との連絡のため）をそえてください。その他、会誌等の資料があれば、なるべく同封してください。担当者が電話で内容を確認し、誌面で紹介します。送り先は「BEEP編集室サークル紹介係」です。

第5回 ゲームマンガアイデア道場

監修・二階堂正宏

—マンガの書き方 その5—

マンガにはいろんなジャンルがあるけど、そのジャンルにとらわれてばかりいては、あまりいい作品はできないものだ。

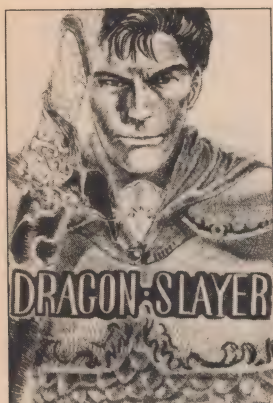
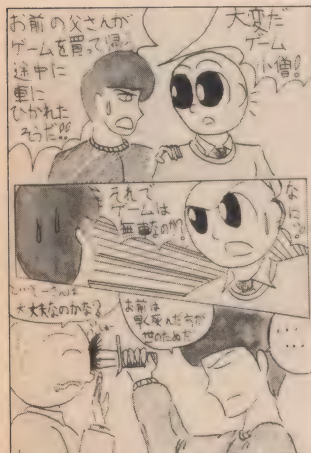
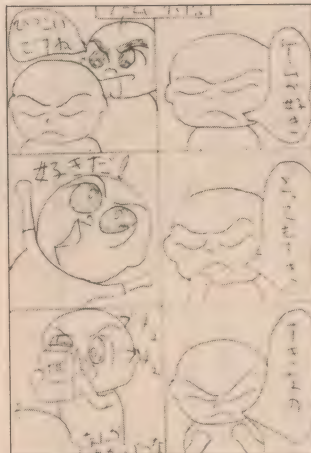
たとえば、ゲームマンガを書こうとしているとする。この場合、ゲームのことばかり考えていたのでは、あまりおもしろい作品にならない。ゲーム、ゲーム、ゲームとお経のように唱えていても、アイデアはなかなか浮かんでこない。そのうち、出口のない迷路に迷いこんだような状態になってしまう。

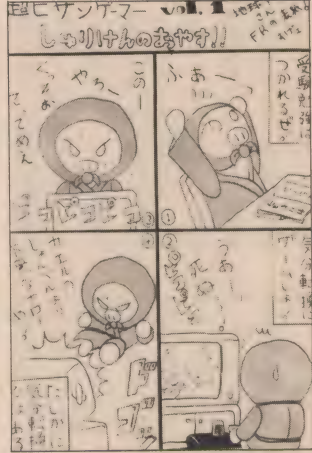
ではどうしたらいいだろうか？ じつは、まったく別のことを考えるのがいい。ゲームとはほど遠い何かを考える。ゲームとは絶対に結び付きそうにないもの、遠ければ遠いほどよい。

次に、そのものとゲームを結び付けることを考える。うまく結び付けることができれば、そこに意外性が生まれ、新鮮な驚きを発見する。そして運がよければ、そこに笑いが生まれるだろう。こうして、作品が生まれる……。

と、こううまくいけばいいのだけど、これがなかなか難しい。でも、別の角度からものを見るということ、絶対忘れないでね。

ゲームマンガ募集中！

このコーナーでは、ゲームをネタにしたマンガを募集中！テーマ、コマ数は自由。ただし、ハガキ1枚に黒インク(ボールペンなどでもよい)で描いてくれ。送り先は「BEEP編集室マンガ係」だよん。

▲長崎県・マイク・ヨロズヤ

岡山県・こまんだあFWM
アイデアそのものは、落語とか西洋小話にもよくあるやつだけど、うまくマンガに取り入れて笑えるようにしている。最後はちょっと残酷。ひっぱたく程度にしてくんないかな？

山形県・けんこうこつ
これが今回の最高傑作。絵も簡単明瞭、アイデアもじつにわかりやすくておもしろい。とくに、ゲーム小僧がかわいらしいのがよかった。言うことなし。

長野県・清水憲一
こういう繰り返しのアイデアは、わりと平凡な作品になりやすいんだけど、オチが意外でおもしろい。ゲーム小僧の表情がイキイキしていて、最高！ キミ、才能あるよ。

青森県・しゅりけんのおやす
絵がすごくうまいのに感心した。わけのわからない主人公のいでたちがおもしろいね。スクリーントーンを貼ってくるとは、プロはだしだ。この調子で、どんどん送ってね。

サンダーバードコーナー

●中山美穂のトキメキハイスクールをサポートします。わからないところをくわしく書き、60円切手同封で。〒661 兵庫県尼崎市常松1-27-2 池増洋介

●アフターバーナーIIと、MSX2のハイドライド、イースをサポートしてあげる。〒440 愛知県豊橋市大清水町字大清水3-897 梅村直宏

文通したいよ〜ん

●ファミコン、PCエンジン、セガが好きっという札幌近郊の方、いっしょに遊ぼっ!! 〒110 北海道札幌市北12条西3 ノールシャンブル321 斉藤あつこ(20)

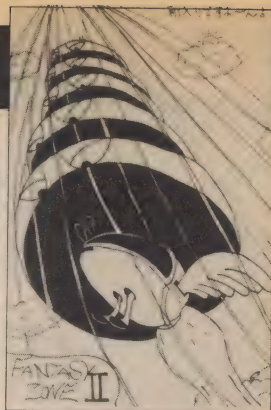
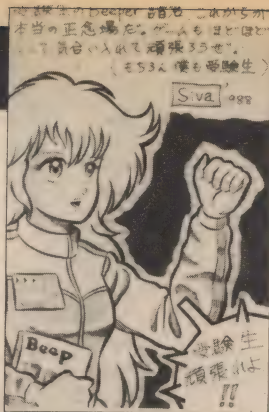
●グラディウス2の全面完全攻略法を教えてくれる人(MSX2ユーザー)、もしくはセガを愛する女の子、お手紙ください！〒709-39 岡山県苫田郡阿波村 戸井良浩(18)

●シューティングゲームが好きで明るい人、ドジでジリオンファンの僕ですが、文通してください。〒080-05 北海道河東郡音更町共進西1-67 新村泰明(13)

●音楽が好きな人、私たちのバンドに加入しませんか？キーボード、シーケンサー、ボーカルを募集します。私はキーボード担当です。〒146 東京都大田区下丸子4-17-14 石川久美子(17)

※このコーナーへのハガキには、必ず年齢を明記してください——編集室より。

▶岡山県・こまんだあFWM

▶静岡県・いぢめる?

▲静岡県・氏原大輔

▲静岡県・Siva

▲福島県・イムカツボ

▲茨城県・阿流夢

▲福岡県・MEOW

1月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①SJ-9800TB
富山県・岩峯和之／岐阜県・尾藤浩司／静岡県・礒部征孝

②トライフォーメーション
神奈川県・吉野亮／愛知県・石田武／山中倫雄／岡山県・藤田隆志／徳島県・松本健嗣

③ファミリーゲームズ
兵庫県・三浦昌士／広島県・林修一郎／山口県・渡辺和孝／愛媛県・佐々木剛士／福岡県・辻一郎

④ザクソン3D
東京都・小駒豪／神奈川県・高木進／静岡県・佐野繁／香川県・柳生健次／福岡県・田中勝巳

⑤カトちゃんケンちゃん
埼玉県・清水篤／奈良県・狭川公一／高知県・小松義和

⑥ビクトリーラン
北海道・茂木悟／岩手県・吉田穣／兵庫県・佐藤充一

⑦ファミスタ'87
北海道・平戸尚志／群馬県・箕輪聡／植杉徹

⑧ファミリーサーキット
埼玉県・金子真也／愛知県・鳥居義人／兵庫県・片岡朋也

⑨沙羅曼蛇
東京都・岡田佳之／兵庫県・山本晋司

⑩テスタメント
群馬県・林越広徳／千葉県・井上弘克／長崎県・陰平剛司

⑪シャロム
島根県・山本淳／岡山県・為房康明

⑫スターウォーズ
北海道・福島康浩／茨城県・條茂幸／千葉県・水落孝一

⑬新明解ナム語辞典
北海道・田辺篤／宮城県・相沢健一／茨城県・菊地正洋／岐阜県・加藤功清／大阪府・小林毅

今月の講評

う〜む、こういうのをダンゴ状態っていうんだろうね。去年優勝を争った南関東なんか、"さらむ"のMVPがなかったら最下位だもんね。そのMVPだけど、絵の迫力に押されて、つい選んでしまったって感じだ。ちなみに、悩んでる人もいるみたいだけど、イラストのあて先は「BEEP編集室イラスト係」でいいのだよ。

ところで、1月号で募集したゲームBGMの歌詞コンテストだけど、予想以上の反響で審査に時間がかかっている。そこで、結果発表は次号に延期することにした。応募してくれた諸君、待たせてスマンね。

エリア	先月までのポイント	今月のポイント	計
北海道・東北	8	11	19
北関東	11	7	18
南関東	12	10	22
中部	12	9	21
近畿	12	5	17
中国・四国	19	8	27
九州	17	5	22

2月号のゴメンナサイ

●33ページ4段目の最後のほう16ビットCPUが1秒間に実行できる命令の数が「数百個」とあるのは、「数百万個」の間違いでした。

●94、95ページのウラ技の記事中、グラディウス2の技は、"Qバート"を2スロットに入れることが条件でした。ちゃんと書かなくって、ゴメンナサイ。また、95ページ4段目6行目の"左右下上"は、"右左下上"の間違いでした。

●びーぷるランドの中で、ゲーム小僧のマンガが入るはずなのに空白になってしまったところが3ヵ所もありました。ゲーム小僧ファンのみなさん、ならびに二階堂先生、本当にゴメンナサイ!!

●36ページ、"午前零時のネットワーカー"のタイトルロゴ（NETWORK GAME）が、なぜかサウンドクラブのもの（GAME SOUND）になっていました。

●17ページ右下の写真の説明で"ナマズ大王"とあるのは、TAKE ON!のカン違い。本当は"ウィザード"でした。

●15ページの下段の見出しに"飛龍の拳2"とあるのは、"ガンスモーク"の間違いでした。

●82ページ、武道館でのクイズのA10は、「八千代市内の寿司屋（屋号は魚河岸）」でした。

●48ページ、ファイナルファンタジーの効果的魔法別モンスター図鑑の写真が、一部入れかわっていました。

［びーぷるランドへの投稿は……］

〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
井関ビル ㈱日本ソフトバンク出版事業部
BEEP編集室（各コーナー名）係
ヨロシクネ！

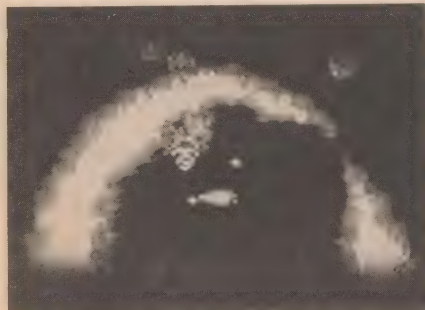
発表！《グラディウス・沙羅曼蛇》シャッター・チャンス・コンテスト

大賞

原田収二くん（東京都）

▶大賞のジャンバーとビデオ、テレホンカードをもらってゴキゲンな原田クン。このほかにコナミからワイワイワールドが贈られたよ。

ファイヤーブラスターでも最後の敵は倒せそうだと思ったから、やってみました。時間はかかったけど、ナパームボムがきいたみたいでうまくいきました。パワーアップがいろいろあるから、いろんな武器で終わらせることができて、何度やってもあきません。ほんとは壊れるところも撮ったんですけど、失敗したからこっちを送ります。

評 グラディウス2をクリアした人のほとんどは、最終面の敵をエクステンドレーザーで倒したことだろう。しかし、原田クンは、「グラ2でいちばん使えない武器」ファイヤーブラスターを使い、最後の敵を倒したという。そのチャレンジ精神だけでも賞をあげたいぐらいだ。画面もきれいに撮れていて、たいへんよい。今後とも頑張ってほしいな。

選考を振り返って

11月21日から始まったアポロン・コンピュージック・パニックACT2〝グラディウス・沙羅曼蛇 シャッター・チャンス・コンテスト〟が1月10日をもって締め切られた。期間中は、あまりの応募者の多さに「さすがグラディウス・沙羅曼蛇人気だね」という声が、アポロンを始め、この企画に協賛したコナミ、BEEPの担当者の間から聞かれたほどだった。

そしてついに1月14日、日本ソフトバンクの会議室で厳正な審査の結果、各賞が決定した。以下、各賞の発表に先立って今回のイベントを振り返ってみよう。

やはり応募が多かったのは、沙羅曼蛇だった。MSX版が出たばかりということもあって予想どおりプロミネンスのステージの応募がかなり多かった。それに比べ、グラディウスは応募者が少なく、グラディウスで応募した人は比較的競争が少なかったのではないだろうか。

当落を分けたのは、写真写りのよし悪しよりも、ゲームの熱気というか、やはりプレイヤーの思い入れがこめられているかどうかを優先した。ともかく、受賞作を見てキミたちの感想を聞かせてほしいな。

沙羅曼蛇賞

小島弘稔くん（愛知県）

ぼくがこの画面を選んだのは、やっぱりいちばんかっこいいのがプロミネンスステージの炎だからです。この炎によくやられました（今はやられないけど）。この写真は、竜を誘導して写しました。沙羅曼蛇をはじめてやったのは11月ごろです。FCとは比べものにならないくらいおもしろく、難しく、かっこよかった。それに音楽もいいし……。また、新しいシューティングゲームを期待しています。コナミさんによろしく。

評 この場面の応募はたいへん多かった。しかし、その大半が「ただ竜と炎がからんでいるだけ」のものばかりで、絵的には美しくても、写真から興奮が伝わってくるものはかえって少なかったようだ。そのなかでは、この写真がいちばんゲームの迫力、興奮を表現していた。

グラディウス賞

副島武志くん（東京都）

グラディウスは、ぼくのいちばん得意なゲームです。でも、ゲームセンターではじめて最終面に行ったとき、シャッターが閉まる前に入らなくちゃいけないのを知らないで、死んでしまいました。これはそのときの再現です。先輩の家にあるX68000でやりました。これからも、すごいゲームを出してほしいと思います。

評 シャッターの向こうには最後の敵が見えているというのに、そこまで行けない……。グラディウスでこういう経験をした人も多いことだろう。審査員のなかにも同じ想いを味わった者が多く、全員一致で賞をあげることにした。まさに「思い出の名場面」だ。

特別賞

◀「エッ、ホントですか、うれしいな。小学校のころからゲーセンに行って腕を鍛えていたんです」という山本ひかりさん。（アポロン本社にて）

アポロン賞

山本ひかりさん（東京都）

この画面は、FCの沙羅曼蛇の最終面です。一見すると、なんともない場面ですが、じつはこれ、2つの敵機が吐いた14のミサイルがきれいに重なり、7つのミサイル（本当は14）がビックバイパーに襲いかかる瞬間なのです。沙羅曼蛇をプレイしたことがある人はよくわかると思いますが、この場面、油断しているとバリアでもないかぎり、ほとんどやられてしまうでしょう。くやし～と思う場合でも、写真に撮ってみると、ほら、ずいぶんと芸術的な場面でしょ。

評 ハデなシーンの応募が目立つなかで静的な美しさをとらえためずらしい作品。カラーで紹介できないのが残念ですが、色のコントラスト、幾何学的なキャラの配置もおもしろく、女性らしさを感じさせます。写真も上手に撮れています。アポロン賞のウォークマンで、これからもコンピュージック・シリーズをたくさん楽しんでくださいね。

コナミ賞

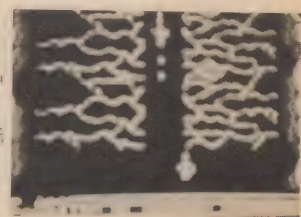
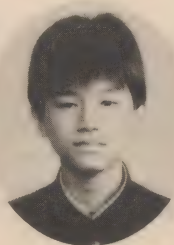
A-JAX山岸

沙羅曼蛇にフォースフィールドを付けて体当りするという2枚組はみごとにプリントされてなかったので、かわりに1面のいけないところにはまり自爆を待つ、題して「俺はすでに死んでいる」を送りました。ちなみに、無敵の状態ではありません。プリントの状態が悪いですが、これでも何回も撮ったんです。

評 ウラ技を撮影した作品は多かったが、この作品ははからずもウラ技っぽくなってしまったところを撮ったものなのだろう。ミス直後にボーッとしていると、このような「ハマリ状態」になってしまうのだ。つねに高得点だけを目指していると、こういうムダな部分には目が行かなくなってしまう。やはりゲームは余裕を持ってやりたいものだ。

BEEP賞

山本 博（三重県）

4面は細胞ステージで、血管、脳ミソ、胞子細胞、アバラ骨、そして頭がい骨のボスギーガ……じつにリアルで気味が悪いが、スリルがあって楽しめる。なかでも驚きなのが網状細胞。高速スクロールも驚きものだが、こちらは気づいたときにはすでに死んでいる。せっかく苦労して高速スクロールのところで最強になっても一瞬のうちに死んでしまい、ノーマルに。何度もチャレンジした人には楽々だが、はじめての人は怒ったり、悲しんだりで、いやなところだ。ここがなんとなく忘れられないので写真に撮ってみた。

評 写真のシーンでは画面のいちばん下にいれば安全なのだが、この作者はあえて安全な方法をとらず、勇敢にも（無謀にも？）先へ先へと進んでいる。そこへ両側から迫る網状細胞！　いくらレーザーとオプションを装備していても……。作者の無謀さに賞をあげたい。

テレカ当選者

兵庫県・川内正浩／大阪府・樋口博文／静岡県・斉藤太郎／富山県・日吉正勇／鹿児島県・毛利秀輝／岩手県・藤沢正樹／北海道・本間麻琴・金井廣隆／千葉県・竹沢裕利／埼玉県・高橋克巳・松崎幸一／宮城県・大関泰輔／鹿児島県・片平真一／愛媛県・井原英司／神奈川県・中里　稔／広島県・三宅由美子／長崎県・堀江　潤／愛知県・山本　綾／東京都・船山隆夫ほか4980名（敬称略）

アポロン総評

販売促進課　湯田淳一さん

はっきり言って、力作ぞろいでビックリしました。どの作品をとっても、みんな心からこのゲームを楽しんでいるんだろうなぁ、と感心させられて。これからもこういった企画を立てて、みんなのゲームに対する情熱を感じたいですね。

コナミ総評

広報宣伝課　浅田　茂さん

愛情いっぱいの作品を、たくさんありがとうございました。作品を見て、そして文章を読んで、心から感激した次第です。みなさんの、ゲームと心のつながりの一端を見るような気がしました。頑張って人気のソフトを作っていきますので、これからも応援してくださいね。

BEEP総評

BEEP編K

全体的に、ゲームをきわめた人でなければ撮れないような写真が多かった。しかしその半面、画面から「余裕」は感じられても「興奮」が伝わってくるものは少なかったようだ。選考には、この「興奮」が感じられるような写真を第一に選んだつもりだ。また、いい場面を撮ってはいるものの、フラッシュで画面が見にくかったり、ボケていたりしたために、しかたなく選から外してしまった作品もあった。これからこのようなコンテストに応募する際には気をつけてもらいたい点である。

質問テレフォン

掲載した記事・フロクラムについてのお問い合わせは、下記の時間に、下記の電話で受け付けています。時間外の場合や、下記の電話以外でのお問い合わせはご容赦ください。なお、ゲームのヒントに関してはお答えできません

月曜日～金曜日の午後4時～6時

☎ **03・265・5819**

BEEP スタッフ募集

BEEP 編集室では、次のような人を募集しています。

①コンピュータゲームに関する原稿が書ける人。とくに、パソコンゲームなどの徹底研究ができるくらい実力のある人。

②文章は苦手でも、ゲームの腕はあるので撮影の手伝いなどができる人。モデル撮影などに協力してくれる人(写真をそえて)。

③プレゼントの発送・アンケート集計などの地味な仕事でもこなせる真面目な人。

以上、いずれも原則として18歳以上で東京近郊在住の人に限ります(男女不問)。地方在住の人でどうしてもBEEPで原稿を書きたい人は、当方に来なくてもできる企画(たとえば連載物など)を立て、サンプル原稿を書いて送ってください。十分検討のうえご返事いたします。

応募の際は、住所、氏名、電話番号、使用機種、年齢、とくにPRしたいこと、どのページをやりたいかなどを明記し、BEEP編集室スタッフ係あてに送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

ここにあげたバックナンバーは、お近くの書店で注文してください。どうしても手に入らないときは、直接小社へ現金書留で注文してください。定価(1冊390円。ただし'86年8月号までは1冊360円。'87年3月号390円、'87年6・9・11月号420円、'88年1月号450円は除く)のほかに、郵送料が必要です。郵送料については、電話で下記へお問い合わせください。

〈問い合わせ先〉 〒102 東京都千代田区九段南2-3-26
㈱日本ソフトバンク出版事業部営業 ☎03・261・4095

●'86年5月号
特集・ちょっと待って！ファミコン
●'86年7月号
特集・掟破りのBEEPスポーツ大将
●'86年8月号
特集・遠藤雅伸さんとつくったBEEP
●'86年12月号
とりあえず最終画面まで行ける気にさせる特集
●'87年2月号
特集・コンピュータとボードのあぶな～い関係
●'87年3月号
特集・大波コナミノリまくりっ!!
●'87年4月号
特集・ビデオゲーム調査団走る!!
●'87年5月号
特集・冒険遊戯がうんとこしょっ!!
●'87年6月号
やっぱり、きっぱりナムコ特集
●'87年7月号
特集・血湧き、指おどる対マン勝負
●'87年8月号
特集・ホラーゲームで背筋がゾ～！
●'87年9月号
寝た子を起こすMSX特集
●'87年10月号
特集・急加速セガ・パワフルレポート
●'87年11月号
特集・PCエンジンを追え!!
●'87年12月号
特集・RPGがおもしろくなってきた!!
●'88年1月号
特集・ボクにもできるゲームサウンド
●'88年2月号
新春バラエティゲーム特集なのだよ

定期購読の申し込みについて

書店で入手できない場合は、現金書留にて住所・氏名・「BEEP」定期購読申し込みと明記のうえ、4,860円を添え、㈱日本ソフトバンク出版営業部宛にお送りください。

STAFF

Chief Editor	麻生健司
Editors	近藤 裕／新保利昭／武田浩二／石村 治／桑原 修
Designer	花本浩一／持田 哲／ドイノシューセイ／田中正義／富永三紗子／勝俣正希／イースリープロダクション／ローラン企画
Illustrator	石黒 茂／鏡 泰裕／昆野弘子／嶋岡誠一郎／長谷川泰男／溝口 格／山本 護
Photographer	小阪和則／蒲生晴夫／駒井啓二／宮脇基美／斉藤ふみお
Contributor	我流子／SHOTAN／TAKE ON！／たけじゅん／Dr.KILL／ドクトルだみお／氷水芋吉／堀 蔵人／三峰奈緒／雅／YAS マシュマロマン
Printing	大日本印刷株式会社

次号予告

ハマリから脱出するためのシューティング・アクション教本

どんなゲームにもどうしても脱けられない場面があるものだ。そんな場面をゲームのうまい連中はどうしているのだろう？ ゲームデザイナーはどう考えているのだろう？ 次号ではシューティング・アクションゲームのハマリからの脱出法を教授しよう。

4月号は3月8日発売!!
(一部の地域では発売が遅れることがあります)
来月号は定価390円よろしくね！

GAME OVER

●エイリアンがPCエンジンをローンで買ったそーな。んで彼は18歳だから保証人が必要。普通は店の人が親に電話して確認するけど、彼の人となりを見た店員が一言「保証人同伴でご来店ください」。エイリアンらしいや！ (らばわく)

●現地集合でセガの取材に行った。電車内でTAKE ON！を発見した私は、彼の座席の前に立った。しかし、彼は〝ロックマン〟の攻略本を読むのに夢中で、大鳥居で下車するまでまったく私に気づかなかった。ライターの鑑だ！ (頭)

●去年ひいたカゼが、最近になってやっとぬけたと思ったら、またカゼをひいて39度の熱。さらに、口の中が口内炎だらけで何も食べられず、断食状態。おかげで3～4キロの減量に成功。苦しんだ甲斐があったというもの。(TAKE)

●衝動買いのスキーグッズを持って、人並に連休をもらい、10年ぶり4回目のスキーに行ってきた。日ごろの運動不足のためか、帰ってくると体は痛いとこだらけ。おまけに机の上は仕事の山。マイッタ！ (T・S)

●最近、怪奇現象づいちゃって…。先日も目がさめると眼鏡が破壊されてるし、博多出張では、突然㊙が鼻血を吹いた。そして、会社で仕事をしてるはずが自宅で気絶etc。飲みすぎかなぁー。 (こんY)

●先月号でモデルに起用した池内利栄ちゃんが大人気でホクホクのT・S氏。「彼女は俗悪な企画には出しません」と言っていたのも束の間、「来月号はスキーギャル特集だ」なんて、よく言うよ。 (K)

●お断わり 編集上のつごうにより、新版・明解ナム語辞典・バグ猫たいにゃん・私が悪うございました・ドクトルだみおのデザインで見る！を休載します。

愛読者カード 〈3月号〉

★今月号を読んでいちばん言いたいことをどうぞ

★今月号の記事で、おもしろかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今月号の記事で、つまらなかったものをあげてください（いくつでもかまいません）

★今後とりあげてほしい企画・ゲームを書いてください

★最近キミのまわりで起こったおもしろい話があったら書いてください

BEEP3月号

VIDEO-GAME
もうすぐ出てくるゲーセンメニュー

このページではロケテスト中と思われるものも含めてビデオゲームの超新作を紹介するぞ。で、全国のゲームセンターにいつ出回るか未定だったり、内容、ゲーム名が変更されるかもしれないので、そこんとこヨロシク！

ビジランテ
アイレム販売

警察（カップ）もお手上げのローグス団にマドンナがさらわれた。立ち向かうのは自らの手で街を守るヒーロー「ビジランテ」。法も秩序も無視した争い。愛しきマドンナに危機が迫る。時代のニューヨークを舞台に繰り広げられるEXPERT STORY。

メインストリートからスクラップ場、ブルックリンブリッジ、バックストリート、そしてファイナルラウンドと全5ステージ。待ち伏せる敵はモヒカンヘヤーやスパイクヘヤーのスキンヘッド野郎。ナイフにくさり、バイクにピストルと仁徳無視の襲撃だ！

ビジランテ

マドンナを助け出すため、素手とヌンチャクを武器にローグス団をつぶしにかかるハードアクションゲーム。3月初めごろゲーセンに登場する。

（情報提供アイレム販売）

パドルマニア
SNK

でっかいラケットを左右にブン回してさまざまな敵と対戦する。いっけんテニスのようでもあるがそれだけじゃない。自分と同じラケットを持っている相手（テニス選手のパロ多し）のほかに、相撲、サーフィン、シンクロナイズドスイミング、バレーボールなど多くの選手を相手に戦う異種球技戦（？）なのだ。とにかく笑えるこのゲーム。プレイする価値はあるぞ。

パドルマニア

超絶倫人ベラボーマン
ナムコ

平凡なサラリーマン「ナカムラ」が、アルファー遊星人より授かったパワーで、マッドサイエンティスト「爆田博士」に戦いを挑むという超越したストーリー。

プレイヤーは8方向レバーでナカムラことベラボーマンを操作、パンチやキックで敵をけちらし進むのだ。

シューティングシーンのほか、宿敵ブラックベラボーマンとの戦いなど内容もバラエティー。また、鉄球やメカ要石といったなつかしのキャラも出てくるぞ（じつはこのゲーム、源平を作ったチームによって開発されたとのこと）。

もちろん音声合成やBGMもGOODだぞ！

アサルト
ナムコ

浮遊大陸に巣喰う戦車軍団を倒すべく、マイタンクで突撃だ！

操作は8方向ツインレバーとボタン一つ。このレバーで方向転換すると自機が回転するんじゃなくて、まわりの景色が回転するんだ（しかもスムーズに！）。

攻撃は戦車砲（ボタン）のほかグレネード（レバーを外側に広げる）という強力な兵器がある。

ゲームはマイタンクを操作して、大陸のボスを倒せば1面クリア。でも、地形が複雑だったり、難敵が現れたりしてとても一筋縄じゃいかないぞ。とにかくツインレバーに慣れてアサルトしよう。

APB
アタリ

BOBの乗るパトロールカーを操って、違反車（スピード違反、酔っぱらい運転、違法運転など）を捕まえるのがキミの仕事だ。

操作はハンドル、アクセル、2つのボタン（サイレンとガン）。一定のノルマをこなせば面クリアできるのだが、間違って安全運転している車を捕まえるとデメリットとなってしまうから気をつけて。

また、ゲーム中アイテムショップ（4面より先）やガソリンスタンド、ドーナツショップがあってキミを助けてくれるだろう。しかし、タイムアップになると署長の怒りが爆発して火を吹く（これもデメリットとなる）から注意。

ザイボット
アタリ

マスターザイボットに支配された惑星を開放するため、ザイボットの基地に侵入した2人の戦士……。

ザイボットは、アメリカで今ブームになっているフォトン（ジリオンの原型となった光線銃ゲーム）のビデオゲーム版だ。

ゲームは3D迷路で展開される。プレイヤーは銃を持って、ザイボット率いるロボット軍団と戦うんだ。操作は8方向＋左右回転レバーのほかFIRE、ZAPの2つのボタン。敵を倒したとき得られるコインでパワーアップも買える。実戦の感覚が3Dで味わえるというのがこのゲームのおもしろいところだと思う。

シルクワーム
テクモ

これまでの2人同時プレイ（可）ゲームと少し違うのがこのシルクワームだ。プレイヤーはジープ、プレイヤー2はヘリコを操作して敵地を突破するのだが、1人のときはキャラクターの選択、2人のときはキャラクターのチェンジができる。敵の中にはヘリコでしか倒せないものやジープのほうが倒しやすいといったものがあるから、これらを見極めながら使い分けよう。

また、パワーアップはないけれど、輝く物体を一定数撃つと敵機を一掃できる。

ゲームはエリア制で、エリアの最後には手ごわいボスが待っている。はたしてキミはどのエリアまで行けるか！

VIDEO-GAME

今がおいしいゲーセンメニュー!

今月の材料

- ●スーパー魂斗羅　コナミ
- ●ラビリンス　ランナー　コナミ
- ●サンダーブレード　セガ
- ●レインボーアイランド　タイトー

スーパー魂斗羅　コナミ

アイテムを取って武器のパワーアップ。つぎつぎと現れるグロテスクな敵をブッ飛ばせ!!

スーパーだぜい!

あの「魂斗羅」の第2弾、「スーパー魂斗羅」がもうすぐゲーセンに登場する。

前作同様、バリバリサバイバルアクションゲームで、操作法もほぼ同じ。

それじゃどこらへんがスーパーなのかというと、

この戦車はすぐ近くにいると弾を出さなくなるんだ。

●パワーアップが増えた
●面構成に上から見た場面が加わった
●敵がよりグロテスクになった

などなど、前作以上の興奮が待ちかまえているぞ。

ロープを伝わってヘリから降りる。これから激しい戦闘が始まるぞ

こういうゲームはまず撃とう

それじゃ前作より見ためもハデになったアイテム類を紹介していこう。アイテムは飛んでくるカプセルに入ってるぞ。

●マシンガン
とにかく撃ちまくってくれるので、初心者～中級者には最適だ。これを持ったら弾をまきちらしながら進もう。

●ボム
中級者用。威力はあるのだが、うまく当たらない。強いので、カタいやつには効く。

●スプレッドガン
なんたってこれがいちばん使えるってなもんだ。弾が3方向に分かれて、しかも1発の威力が強い。初心者は絶対コレ!!

ステージ2の難所。破壊してから行くか、イッキに通り抜けようか。

●レーザー
もっとも威力がある。といっても操作が難しいので自信のある人以外はできるだけ取らないほうがいい。これが使いこなせれば、キミも魂斗羅だ!?

●ハイパーシェル
数が限られているが、1発撃つと画面中すべての敵にダメージを与えられる。戦車や砲台などにとどめをさすときに便利なアイテム。

今紹介したアイテムは2回以上同じものを取ると、攻撃力がアップするぞ。ポイポイ武器をとっかえひっかえしてるよりも、1つの武器をじっくりパワーアップさせるほうが効率がいいんだ。

まずは左右の砲台からやっつけていこう。

ステージ紹介

前に見える赤い玉は誘導弾だ。うまくジャンプでかわせ!

ステージ1　連邦軍施設跡
廃墟に住みつく敵をかわしながら先へ進もう。戦車が襲いかかってくるけど、落ち着いてしとめよう。

ステージ2　連邦軍基地内
縦スクロール面だ。スプレッドガンがあれば、かなり有利な戦いができる。絶え間なく弾を出す砲台に注意。

敵兵が出てくるのか、けっこうツライんだ。

ステージ3　密林ジャングル
上から敵がボロボロ落ちてくるので、あわてず着実に倒していこう。

全部で5ステージあるんだけど、今月はページのつごうでここまで。詳しい内容はまた来月号で!

(文/しらとりYAS)

ヒャーッ! ギーガーのエイリアンだ(SHOTANという話も)。

ラビリンス ランナー

コナミ

5つのパワーアップを使いこなして、現れる敵を倒し、パパイヤ姫を救出するのだ!!

いきなりストーリー

むかしむかし、とある国での一大事。キーウィ王国のパパイヤ姫が何者かに連れ去られてしまった。その首謀者が、パンプキン大王であることをつきとめた旅の勇者スマッシュは、一路大王率いるベジタブル帝国の拠点「魔城オニオン」を目指し旅立つのであった。

急げスマッシュ! 姫を救え!

そして攻略法だ!

ゲームが始まったら8方向レバーとショットボタン、それにパワーアップ選択ボタンでゲームを進めていくんだけど、とちゅうで敵がアイテムを落としていくことがある。

これを取るとスマッシュがパワーアップ。このパワーアップは全部で5種類だ。出現する敵に応じて使い分けるのがコツだ。

●スピードアップ

スマッシュの動きが速くなる。後半の面で持ってないとツライぞ。

●レーザー

1つでも持っていると強い。敵を貫通するが、単発なのがね。でも複数取ると、3ウェイレーザーになったりして、なかなか使えるよ。

●ボム

壁や木の向こうにいる敵を攻撃する。ふつうの敵にも使えるけど、狙いがうまく定まらない。これも複数取ることによって威力がアップする。

ああ……、パパイヤ姫が!

こういったターゲットを取れば、パワーアップになるぞ。

●ショット

これを取るとショットの連射速度が上がる。何もないよりはマシってとこかな。

●スペシャルアイテム

これを持っているときに、ABボタンいっぺんに押すと、画面がピカッと光って、画面上すべての敵にダメージを与えることができる。最高3つまで持てるよ。

こいつは端のほうから爆弾を投げていれば楽勝さ!

おっとぉ! スペシャルアイテムだ。つねに3つそろえておこう

場面攻略法だ!

●森林地帯

パワーアップをひととおり取ることをめざそう。水の中は落ちると死ぬので要注意。目玉の怪物は、レーザーが効くぞ。1匹になると、弾をいっぱい吐いてくる。

●城壁

この面の親玉はレーザーを出してくるけど、画面の端にいれば当たらないぞ。ここでボムをビシバシ投げてあげよう。

●地下迷路

はっきりいってアイテムのかせぎ場所。時間があるうちにできるだけねばってパワーを最大にしておくと、後々とっても楽になるから覚えておこう。

●トロッコ

とにかくパターンを覚え、アイテムをたくさん集めること。ジリジリ近寄ってくる敵も早めに倒そう。

このゲームは敵パターンを読むことが大切だ。

キミはパパイヤ姫を助けられるか!?

(文/リバブルのYAS)

これがマップだ。キミはどこまで行けるか!

もちろん左へ行けば死が待っているぞ。

こいつを倒さないとトロッコには乗れないぞ。

こいつの出す弾は大きい。落ちついてよけていこう!

こいつらは倒しても、どんどんわいてくる。さっさと逃げよう。

サンダーブレード セガ

先月号のパイルドライバーに引き続き、今月はステージ3、4の攻略法をやっていくぞ!

サンプレ攻略パートII

突然だけど、先月のサンダーブレードの女の子について、毎日山のようにファンレターや質問のハガキが届いているんだ。女の子に免疫のないBEEPERにはちと刺激が強すぎたのかな?

なんて話はさておき、本題の攻略法に移るとしよう。先月は大カニ雅先生が1～2ステージを書いたので、今月はボクが3～4ステージの攻略法を、ガバッと紹介していくぞ。

ここのドラムが妙に耳に残るんだよね。

ステージ3

ステージ3の2D面は右手に崖がそびえる海岸。ステージ2と比べると動ける範囲が広いため、そのぶん敵の数が大幅に増しているぞ。

でも「うえーん、敵がいっぱいいるよー」といって逃げまわっていると、敵の集中砲火を浴びてしまう。スロットルをうまく使って、できるだけ敵をたたいていこう。

行動範囲が広くなったぶん敵の攻撃が激しいぞ。

急上昇してくるヘリなども、よけるよりやっつけちゃったほうがてっとり早いぞ。

ま、橋の上にもおりられるので、疲れたらそこで休むのもいいかもしれないね。

さて、ステージ3の後半はジャングル地帯だ。ここでは地上からの攻撃より「コルセア」という零戦のような戦闘機に注意されたし。何機か、突っ込んできたり目の前で旋回したりするのでぶつからないようにうまくよけよう。

密林や柱などの障害物も多くなっているので「アブナァーイ」と思ったら、すかさずスロットルをLOWに入れて回避できる反射神経もほしいね。

おっと、F-14のお出ましだ。FIRE! FIRE!

このド迫力のプロペラ機は「コルセア」というんだ。

さあ、このキビシイジャングルが抜けられればいよいよ親玉の登場だ。こいつは思わず「ウォーッ、デカイゼッ!」と叫んでしまいそうなほど大型の戦闘機だ。

モデルはもちろんロッキード・SR-71。ブラックバードの異名をもつ超音速戦闘機だ。

その機体の砲台から弾をみさかいなくはきだしてくるので、砲台は1つずつ確実につぶしていこう。砲台にみえないようなところからも撃ってくるので、油断しないようにね。

いよいよ最終ステージだ。ドキドキ

とくに弾の飛ぶ方向はステージ2までの親玉よりインケンになっているので、よく見て攻撃するようにしよう。弾の飛んでくる方向に加速して、敵弾をやりすごすというのも1つの方法だ。

最後のコックピットは別に壊さなくてもクリアはできるんだけど、壊したほうが気分もいいし点数も高いぞ。

一番上にいればふつうのビルには当たらないぞ!

こんなにたくさんヘリが待機している。コワ～ッ!

こういうビルには高いところを飛んでも当たってしまうんだ。

おっとアブナイ！ 火花が飛び散るなんてよくできてるゼ!!

ステージ4

さあ、いよいよ最後。ステージ4に突入だ。前半はとても雰囲気のいい夜のビル街だぞ。

しかし、最終面だけあって敵の攻撃はなみたいていではない。画面に見とれていたのでは息つくヒマもなくやられてしまう。とくに急上昇ヘリに注意していこう。今までとは違い、5機いっぺんに上昇してくるなんていう場面もあるからね。

見てよこの弾数。しかもパイプラインがジャマをするんだ。

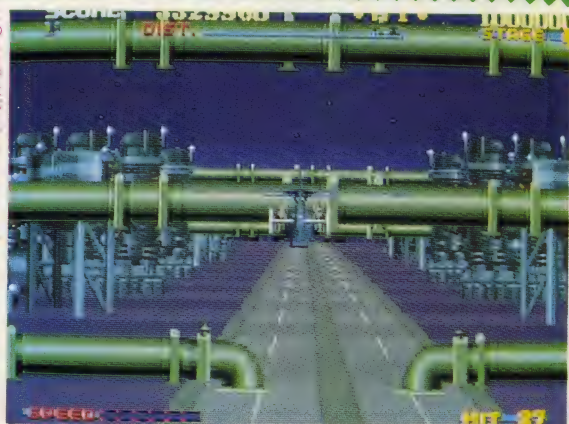
敵の弾もかなりホーミングがかかっていて、狙いも正確だ。展開を楽にする意味も含めて、敵機は確実に破壊していこう。

あと、一番上にいればふつうのビルにはぶつからないのだが、ときどき異様に高いビルがあるので、どんな高いところにいてもぶつかってしまうことがある。

よけられればそれにこしたことはないのだが、なにしろ「突然！」（ここでオーケストラヒットが2回ほど入る）出てくるので、場所を覚えておかないと激突はまぬがれないぞ。

ステージ4の3D面は、夜の工場地帯だ。今までの3D面もすごかったけど、この面の背景もとってもキレイだ。夜の闇に広がるパイプラインや重油タンク(?)がひときわ雰囲気を盛り上げている。

ここで障害物となるのが、縦横無尽にしかれているパイプライン。とにかく太いパイプなので、スロットルを活用してうまくよけていこう。

とくに多いのが、パイプラインとの死角をつかれることだ。パイプラインのせいで、前方の戦車が見えず、パイプラインをよけた瞬間、弾に当たってしまうということ。

だから、この面に限らないことだが、3D面ではできるだけ上を飛ぶようにしよう。下にいるより視界が広がり、よりよけやすくなるぞ。でも、下にいるとアブナイかわりに敵を撃墜しやすくなるんだけどね。

縦につなげるとこんなに大きくなるのだ！

下の装甲車はM-16 ホント、細かく描いてるなぁ。感動！

さぁてさてさて、いよいよ最後の親玉にやってまいりました。ここの親玉は最後にふさわしく要塞なのだ。こいつがまた、とんでもない形の弾を出してくるんだ。

もうこいつと出会ったら、とにかくグルグルグルグルと大きくまわって着実にダメージを与えるっきゃないぞ。

倒すことができたら感動のエンディングだ。

というわけで、今回はサンプレの攻略法を紹介してきたけど、このゲームはとにかく「落ち着いてプレイする」が原則だ。あわててスロットルをガチャガチャやっているようでは上達しないゾ。

それじゃ、最後に「AOUのセガも期待してくれ！」という言葉を残して終わることにしようか。

（文／リハウスしたいYAS）

このままではパイプラインに……スピードを落として行こう！

最終ステージの親玉は目玉みたいなところを狙うんだよ。

「お疲れさまでした一！」ちなみにバックの絵って好きだなぁ！

RAINBOW ISLANDS

レインボーアイランド

最終回

タイトー

これまで5カ月間にわたって連載してきたレインボーアイランド攻略法。今月はいよいよ真のエンディングへ迫る!

"すーぱーすかる"復活

先月ワールド10までマップを掲載したので、今月はもうレインボーの仕事はなしなのかな? なんて思っていたら、あの"すーぱーすかる"が復活したという情報が入った。

そこでボクはその真偽を確かめるために、ふたたびタイトー中央研究所へ向かったのだ。

そこで我々取材班を待ち受けたものは(いきなり川口探検隊になるな!)"レインボーアイランド・エクストラバージョン"だったのだ!

——つうわけで、今月はエクストラバージョンのレポートだよ! レインボーアイランドファンのためのエクストラバージョン。はたしてその内容はいかに!?

画面に弾がないのが不自然? でも、こんな感じの難度だ。

ワールド2はフェアリーランド面。難度は低いぞ。

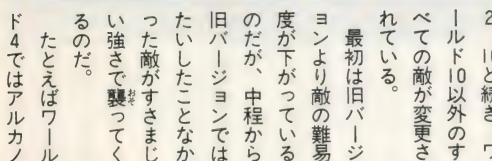
ワールド1からダライアス!

エクストラバージョンと聞いて真っ先に思い出されるのはあのダライアス・エクストラバージョンだろう。敵の配置と強度の変更。そして残機によるボーナス点が加わった改良版だったわけだが、「マニアックになってよりとっつき難くなった」と思った人も少なくなかったのではないだろうか?

ボクもエクストラと聞いて、レインボーアイランドもダライアスみたいになっちゃうのかなぁと心配したのだけど、フタをあけてみてびっくり! なんとレインボーアイランドは本当にダライアスになっていたのだ! ガチョーン ヨーン ヨーン ヨーン……(エコー)。

というのは豪華な大ウソなんだけど、まったくウソというわけでもない。というのはこのエクストラバージョンは敵の配置がガラッと変わっていて、ゲームスタートするとマップはそのままなのに敵とBGMはダライアスアイランドになっているのだ。

この大胆な変更のおかげで旧バージョンで先の面が見れなかった人でも、ダライアス面の気分が味わえるわけ。

「ちょっと待ってよ、それじゃいきなりムズイんじゃないの?」と心配する人もいるかもしれない。でも敵の難易度はちゃんとそれなりに落ちているから(たとえば砲台からの誘導弾の弾道が直線になった。撃っていた敵が撃たなくなった。ボスの動きが遅くなった)ご安心あれ。

その後の面の順番はワールド2がフェアリーランド面(旧ワールド8)、ワールド3がドラゴン面(ワールド7)、という感じで以下5、1、3、4、6、2、10と続き、ワールド10以外のすべての敵が変更されている。

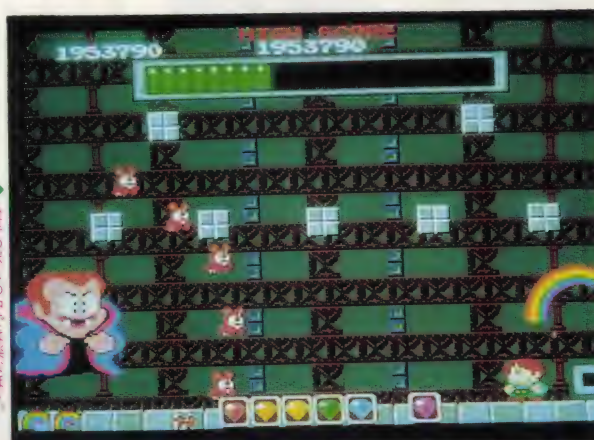
最初は旧バージョンより敵の難易度が下がっているのだが、中程から旧バージョンではたいしたことなかった敵がすさまじい強さで襲ってくるのだ。

たとえばワールド4ではアルカノイド面の敵が配置されているのだが、金属片だけとかエナジーボールだけの面というのがあったりする。さらにボスのDOHは横にスライドして攻撃してくるのだ! (ム、ムゴイ……)

難易度の変わった敵のきわめつけはワールド9のへリぼうだろう。わずかな弾の切れ

金属板がバーラバラ! この面の敵はこれだけなのだ。

左右に動くDOHの攻略には、新たな戦法が必要だ。

アルカノイドのバックに昆虫。このミスマッチ攻撃にはマイッタ。

後半のボスの中では楽なほう。しかし、ここまで来るのは……。

水鉄砲の2連射など、後半では敵キャラの難易度が上がっている。

このーショットだけでこのボスの怖さがわかる?

目をぬって攻撃しないといけないのでヒヤヒヤものだ。いったい全国で何人のプレイヤーが全面クリアできるのだろうか……。

その他の変更点

というわけで背景と敵キャラのミスマッチ感覚と数多くの新たなるナゾがエクストラバージョンのウリなのだが、ほかにもマニアックな変更点がいくつかある。

まず、強化装備についてだけど、ワールド1から7までは各面の銀の扉の中味が変わっている。黄金の鍵などの㊙アイテムが追加されたりなど、いろいろな変更がなされているのだ。そして、今回はある法則を発見すれば、ほしい強化装備を好きな順に狙って出せる。

このことに関するヒントは新しく加わったヒントD、E、Fのナゾを解かなくてはならない。そしてこれらのナゾはワールド4から6の隠しコマンドを入力するか、ロッドを取ることで明らかになるのだ。

隠しコマンドは新たに13種類（そのうち3つは旧バブルボブルのコマンドだと推測される）用意されて、内容もガラッと変わっている。

今回は8文字のうち、最初の1文字とどれか1文字が見えていて、それ以上は「ふせ字」になっている。8文字全部見るためには新強化アイテムを取るかヒントのナゾを解かなければならないのだ。

このほか新しいボーナスシステムが追加された。

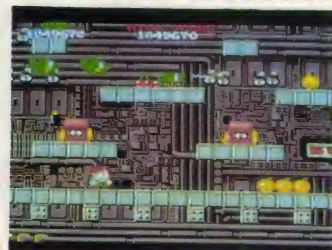
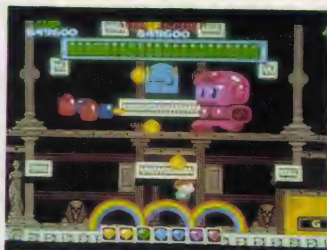
①隠し扉内の強化アイテムを取らずに出ると1部屋につき100万点!
②全隠し扉内で①を実行するとさらに5千万点上乗せ!(自動的に1億のケタまで発生する)
③隠しコマンド、強化アイテムなしで全面クリアすると今までのボーナスに加えて300万点!
④隠し部屋全通過ボーナスはノーコンティニューで1千万点、コンティニューありだと500万点!

理論的には1億ハイスコアが狙えるこのエクストラバージョン。開発者からの新たなる挑戦に挑んでほしい!

旧バージョンがまだ終わらない人は旧コマンドを載せておくからがんばってね。では"100年後"にまた会おう。

(文/TAKE ON!)

スーパーマリオの裏ワールドを思い出すなあ。

これも最初から赤くなっているが、攻略法は同じだ。

見よ! この爆弾と敵の多さを! ワールド9の難易度だね。

わずかな攻撃の合間をぬって上に行こう。さもないと……。

ワールド10の難易度は気持ちアップしているようだ。

旧バージョンの隠しコマンド

ワールド	コマンド	効力
1	BLRBJ$BJ	死んでも速く走れる
2	RJBJBR	2連射が基本装備
3	$$$LLRR$	連射が基本装備
4	BJBJBJR$	ヒントAが出る
5	LJLLBL	ヒントBが出る
6	$JBLRJ$R	ヒントCが出る
7	LB$JRLJL	オールラウンドコンティニュー
8	RRLLBBJ$	隠しフードを$袋に変える
9	RRRRBJ	7、8の効力がある
10	RBJL$B	1億カウンターストップ

これが旧バージョンの隠しコマンドだ。Bは虹ボタン、Jはジャンプボタン、$は1Pスタートボタン、L、Rはそれぞれレバーの左右に対応している。このコマンドをタイトル画面表示中に入力してスタートすると、表のような効果が現れる。お金を入れるまで成功したかどうかわからないのがつらいけど……。

真のエンディング。ニューバージョンはこの後がちょっと変わっているけれど秘密だ!

ノーボーナス。損した気分になってしまう……。

HINT E

KAKUSHI-KOMANDO WA SUBETE KAWATTE IRU! ZENBUDE 13 DA! KAKUSHI-BEYA NO KOMANDO WA ATAMA NO 1 MOJI TO SONOTA 1 MOJI NOMI HYOUJI SARE ATOWA FUSEJI NI NATTEIRU. KONO "SONOTA 1 MOJI" WA BAAI NI YORI SONO HYOUJI-BASHO GA CHIGAU GA KOREWA ARU MONONO IRO NI KANKEI SHITEIRU. HINT F NO ANGOU NO TOKE!

このようにヒントはローマ字で表示されるんだ。

思わず鼻血のホットメニュー!

今月の材料

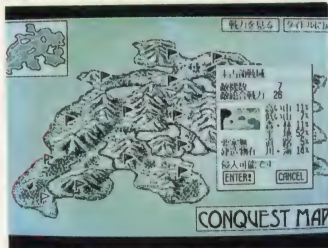
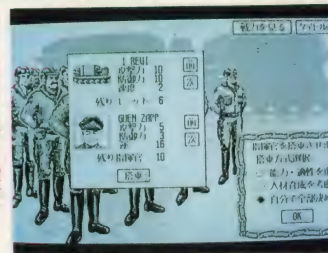
- **ロード オブ ウォーズ** システムソフト PC-98シリーズ
- **スーパー大戦略** システムソフト PC-88SR以降
- **バーズテイル** EA PC-98シリーズ PC-88シリーズ (7,800円)
- **ザ・コックピット** コムパック X68000 (6,800円)

ロード オブ ウォーズ

システムソフト

脱ヘックスの新システム!!

今回、システムソフトから発売される「ロード オブ ウォーズ」は、日本のコンピュータシミュレーションゲームの流れを変えるゲームといえるかもしれない。その理由をいくつかあげてみると……。

まず、今まで、日本のコンピュータシミュレーションゲームに必ずといっていいほどあったヘックスを取り除いてしまったこと。まあ、ポ○ーの「レニングラード攻防戦」にもなかったぞという人もいるだろうけど、あれは移植作だから……ね。

この島を制覇するのが目的 データを見て弱点を攻めろ

次にゲームに登場する指揮官たちがそれぞれ異なった能力を持っていて、プレイヤーは適材適所に指揮官を配置しなければならない。ようするにプレーヤーは、最高司令長官として味方の司令官に対して責任があるわけだ。また、それぞれの指揮官は、戦闘に勝ち抜くと成長していく。こんなところにRPG的な感じが取り入れられているんだ。本当に指揮官が成長していく実感が味わえるんだよ。

指揮官の能力を見てどの車に搭乗させるかがポイント

また、武器もレベルアップ(改造)していって強くなるんだ。

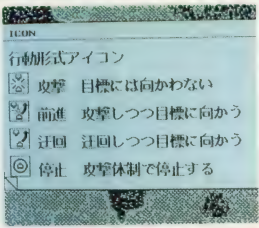
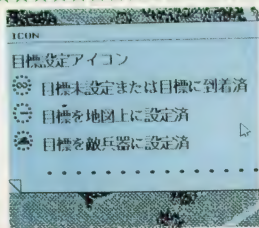
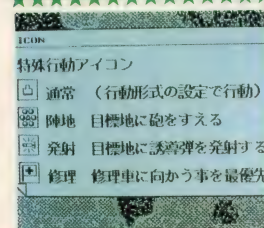
とまあ、システムの新しさはこのぐらいにして、ゲームの紹介に入ろうか。

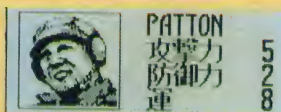
操作はまるでマッキントッシュ

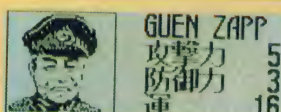
シナリオは、ある島の西のはずれの一地域からスタートする。そしてゲームの目的は、18あるエリアすべてを征服すること。

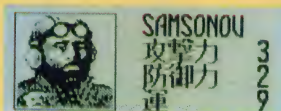
自分の地域と隣接している土地じゃないと侵入できないから、初めのうちは、決まったコースしか侵攻していけないが、ゲームが進むと隣接区域が増えていろいろなエリアを攻撃できるようになる。だから、ゲームが単調な一本道になる心配はなし。

運かよけれは、破壊された車両から脱出できるぞ。

また、それぞれの地域を攻撃するときにその地域のデータとシナリオが表示される。これがまた変化にとんでいて楽しんだ。シナリオは、敵の要塞破壊あり、敵工場破壊あ

アイコンを選択してクリックするだけでゲームが進行するなんて、こりゃ、便利——!!

10人の指揮官から適役を選べ——

PATTON 攻撃力 5 防御力 2 運 8

攻撃車両に乗せて、攻撃させるのみ。

GUEN ZAPP 攻撃力 5 防御力 3 運 16

運の数値が最高なだけに、攻と防のバランスをとること。

SAMSONOU 攻撃力 3 防御力 2 運 9

忍耐で育ってくれるのを気長に待つことだ。

HELCHARD 攻撃力 5 防御力 5 運 5

運が低いから、脱出をあまり期待しないこと。陣地車向き。

SITING BUL 攻撃力 4 防御力 3 運 13

運の高さをかって、実戦にドンドン投入して鍛え上げろ。

FLOST 攻撃力 1 防御力 6 運 8

攻撃力が低すぎるので、防御専門に使えばいいだろう。

SIELA 攻撃力 2 防御力 2 運 7

比較的安全な戦車に乗せて、経験値を稼がせよう。

HENSHOW 攻撃力 3 防御力 1 運 10

コツコツとバランスよく育てよう。

SIR HENLY 攻撃力 4 防御力 4 運 12

最初のうちに大活躍させれば、後々オイシイ指揮官になるぞ。

SHANGHAI 攻撃力 6 防御力 5 運 11

最初のうちは、敵も弱いから使わなくてもいいかも……。

り、味方が捕らえられている捕虜収容所奪取、渡河攻撃などと盛りだくさん。

シナリオをクリアすると捕虜収容所からは味方指揮官の増援、工場を占拠すると兵器が、というように自軍がパワーアップしていく。

“攻撃力”の表示にすればどれが強いか一目了然！

ここまで書いただけだと、ロード オブ ウォーズのことを普通の地上戦ゲームからヘックスを取り除いて司令官の成長を足しただけのゲームのように思うかもしれない。でも、ほんとうの凄さはこれから説明していくところにあるんだ。

なんと、ロード オブ ウォーズは、完全マウス対応でゲームが進行していく。モノクロの画面を見てるとまるで、マッキントッシュでゲームをしているような気分になっちゃうぞ!!

操作は、かんたん。マップに散らばっている自分の部隊をクリックして目標地点にマークを設置すれば、部隊がそこへと向かって進んでいく。

もちろん、ただ進めるだけでなく、攻撃は3種類あるアイコンでコマンドを選択して命令する。

コマンドの内容は、敵を見つけたらとにかく戦う“攻撃”目標に進みつつも敵が目標方向に現われたら攻撃する“前進”“目標地点に向かいながらとにかく敵を無視して進む“迂回”がある。自分の部隊の特性を生かし3つのコマンドを使い分けないと勝てないぞ!!

コンピュータに射撃をまかせずに指定することもできるぞ。

出てくる武器ユニットは、陣地車&大砲、戦車、装甲車、誘導弾車、自走砲、修理車などの20種。それぞれ特性があるし、台数も少ないから使い方をよく考えないとすぐに撃滅されてしまうぞ。

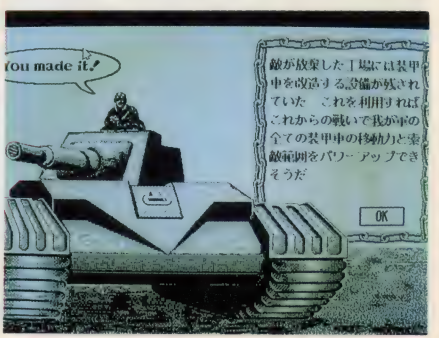
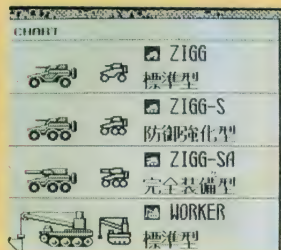
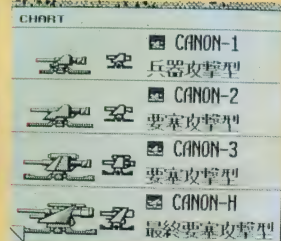
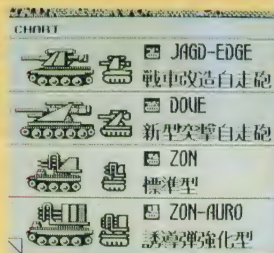
敵を倒せば、経験値がＵＰ
指揮官の能力が上がるんだ

ユニットの表示は、車両のグラフィックと、“攻撃力”“防御力”“耐久値”“攻撃経験値”“防御経験値”の5通りに変えられる。使いこなして作戦を立てることも大事なポイントだね。

急いで、マウスを買え！

とにかくおもしろい。操作性とバランスがよく初心者でも絶対に楽しめるシミュレーションゲームに仕上がっている。「上海」といいロード オブ ウォーズというシステムソフトのゲームが売れるとマウスも売れる!?

（文／我流子）

条件をクリアしたら、工場が手に入ったぞ。

攻撃ユニットは、20種！

自走砲と誘導弾車　手にはいるのはかなり後

陣地車。いつどこで大砲に変換するかが大事。

地面に据え付ければ、強大な破壊力をもつ、大砲に変身

戦車。防御の低い指揮官を乗せてもけっこう働く。

装甲車と修理車の安全は絶対に確保すること。

スーパー大戦略

システムソフト

エッ！これが88版なの

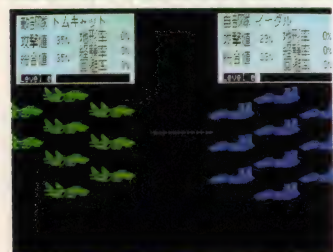
「大戦略88」をプレイした人に最高のプレゼントがこの「スーパー大戦略」なんだ。スーパー大戦略は、単なる大戦略88の上級バージョンではなく、新たな"大戦略"といってもいい。

それでは、さっそく、大戦略88版にはないスーパーの特徴をあげてみよう。

まず、第一に地上のフィールドが広くなったことだ。そのサイズは、じつに64×64の大きさ。ゲームを4カ国でできるのも楽しいね。

そして、思考ルーチンも、今までの大戦略シリーズ中最強のものになっているとのこと。ますます、期待しちゃうね。また、オープニングとエンディングにFM音源を使った効果音も入れるそうで、これもワクワクもんだね。

中央を突破するのは、どこの国か、息づまる戦闘。

さて、どこの国の兵器を選ぼうかな

いまさら説明するまでもないけど、スーパー大戦略も他の大戦略シリーズ同様、一国の司令長官になって陸と空の最新鋭兵器を駆使して、敵の国を全部占領するのが目的のシミュレーションゲーム。

スーパー大戦略は、98版の「大戦略II」でも8カ国しかなかったのに対して、なんと12カ国120種もの兵器が目白押しとなっている。中国、スウェーデンなんてのは、大戦略IIにも入っていなかったね。アメリカは、兵器の種類が多すぎて陸軍＆空軍と海兵隊の2つに分かれている。また、今はまだ実戦に投入されていない兵器。たとえば、FSXなどを集めた"最新鋭"という軍団なんてのもあって盛りだくさん。もちろん、おなじみの国は出ているよ。

これが最新鋭部隊、キミは、何機種知っているかな？

夢の対決！トムキャットVSイーグル。どっちが強い？

占領すると、渋い絵がでてきて、プレイヤーを楽しませる。

また、ウレシイことにオリジナルの国を作る機能がある。この機能は、ユーティリティを使って120のユニットの中から自分の好きなユニットを20選択して自分だけの軍団を編成できる。これさえ使えば、恐いものなしだね。

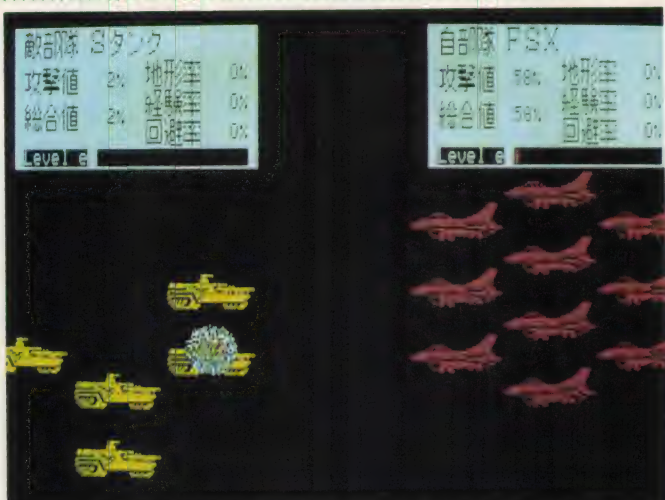
とにかく、98版に迫るどころか抜きそうなスーパー大戦略。ホントに発売が待ちどうしい作品だね。

（文／我流子）

きちんとしたエディットモードも付いていて内容充実。

FSXの対地攻撃能力のものすごさを見てくれ。

バーズテイル

EA

心配無用の移植度

あの「バーズテイル」が、PC-88、98にいよいよ移植される。アミーガ版のバーズテイルのグラフィックの美しさとスピードに思わず見とれていた僕にとって、移植版がどこまで迫れるか疑問に思っていた。

しかし、移植版をいざやってみるとグラフィックはきれいだし速い。しかも日本語表示で見やすいときている。3D迷路タイプのRPGは「ウィザードリィ」で飽きるほどやっていたはずなのに、あっという間にハマってしまった。

左上が3D迷路、右上はメッセージボード。

バーズテイルは、ウィザードリィとほぼ同じタイプのまじめなRPGだ。戦闘システムやキャラクターのステータス、キー操作にいたるまで互換性(?)があり、ウィザードリィをプレイしたことのある人ならマニュアルをほんの2～3行読めば、すぐ冒険が始められるというわけだ。

それに、グラフィックもリアル。たとえば、スケルトンの目が不気味に点滅したり、寺院の僧侶のローブがゆらめくなど、アニメーション効果がふんだんに盛りこまれて、冒険を盛り上げてくれる。

そもそもバーズっていうのは――

ゲームの内容を語る前にまず、〃バーズ〃という職業を説明しておこう。

そもそも、このゲームには、職業が10種類あるが、そのなかでもいちばん異色であり大切なのが、バーズだ。バーズは、マンドリンやハープなどの楽器を演奏し、詩を歌うことによってさまざまな効果を生み出すことができる。バーズが歌う歌は、6種類で、敵の魔法を封じこめるものもあれば敵をなだめてしまうものなどがある。なかでも〃探索者のバラード〃という歌はおすすめ。移動中には光を放って道を照らし、戦闘中は、味方の武器の命中率を高めてくれるのだ。しかも、バーズは歌しか歌えないへなちょこ野郎ではない。かつてファイターだった彼らは、今でも立派に戦士として闘うことができるのだ。

ついでにマジシャンの話もしておこう。マジシャンは4種類いるが、最初にパーティーに加えられるのは2種類だけ。

パーティーの治療を得意とするカンジュラーと敵にダメージを与え、戦士以上の攻撃をするマジシャンだ。この2つのタイプのマジシャンが修行を積むと巨人やドラゴンの幻影を作りだすことのできるソーサラーと自然界の力や悪魔を呼びだすことができるウィザードになれる。

フルグラフィックでリアルなダンジョン内部。

まず、拠点を確保するのは当然…

冒険は、スカラブレという街から始まる。ゲームの目的は、マンガーという魔法使いから街を救うことにある。スカラブレは、30×30程度のマップになっていて、冒険はギルドを中心に進んでいく。ギルドは冒険者の寄り合いどころみたいなところで、ウィザードリィのギルガメッシュの酒場にあたる。

街に出たらまず、道具や寺院、レビューボード（レベルアップ、クラスチェンジ、呪文の修得を行うところ）を探すこと。いずれもギルドの

キャラクターのクラス

最初はファイターだけでパーティーを組み、強くなった彼らのもとでマジックユーザーを育てていく。これが、上手なキャラクターの育て方だ。

ハープの他にも、マンドリンやフルートもOK！

顔が邪悪なせいか、魔術に抵抗力がある。

みすぼらしいなりをしているが、武術の達人。

Magician

こいつは、ダンジョンの壁を消すこともできる。

Sorcerer

ドラゴンや、巨人の幻影を創りだす。

4レベルごとに、新たな戦闘能力を得る。

いまいち、体力がないのが泣きどころだ。

盗みの技術は、超一流。

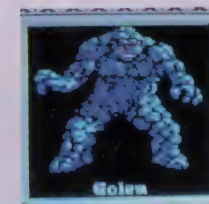
テレポーテーションも、特技の1つだ。

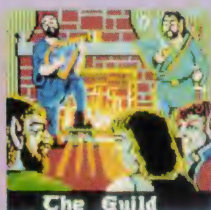
こいつの呼びだす大悪魔は、異常に強い。

迷宮を守る門番たち。( )の中は、得られるEXP

1 下水道を守るサムライ（約170）

2 ストーンジャイアント（約300）

3 マンガーの塔を守るオーガロート（470～）

4 城の付近を守るゴーレム（約520）

5 城の入口を守るグレイドラゴン（520～）

F ガースの道具屋。バーズの使う楽器も売っている。

D 長老たちで作られた評議会 レビューボード。

B 雪で閉ざされている、街の門。

G 塔への侵入をはばむ閉ざされたゲート。

E アドベンチャーギルド。

C 白猫を抱いている白髪の老人が、ラスコーだ。

A この城を攻略するには、レベル10以上は必要だ！

近くにあるが、レビューボードは、ボロ小屋のようなところにあるから見落とさないように注意しよう。この3つの建物を探したら、いよいよ冒険の始まりだ。街は、マンガーの放ったモンスターがうようよしている。モンスターは、ウィザードリィなどでおなじみのヤツばかりだ。また、永遠に続く通りや雪に閉ざされた門、邪心の寺などさまざまな場所や建物がある。でも、広場の北西に住んでいるラスコーにゴールドを支払えば、呪文ポイントを補給してくれるぞ。

傷ついたキャラクターを治療してくれる、寺院の僧侶たち

未熟なうちの夜遊びは、ダメ

さて、街の中でうまく生きのびる秘訣は、2つある。まず、レベルの低いうちは、夜は出歩かずギルドに戻っていることだ。夜になると、呪文ポイントが回復しないうえに、モンスターたちが次々と襲いかかってくる。プレイヤーがじっとしているだけでも時間がどんどんたっていくので、街のはずれで夕暮れを迎えないように気をつけよう。

スカラブエには、下水道、地下墓地、城といった迷宮があり、攻略するのもこの順で難しくなって、それぞれの迷宮の入口は、見落としやすくなっている。とくに見つけにくいのは、下水道だが、ワイン倉庫の下にあるのでまず、ワイン倉庫を探すこと。

ところで迷宮の入口は、サムライやゴーレムに守られていて、倒さなければ中に入れない。でも、だからといって、彼らが単なる邪魔者とはいえない。致命的なダメージを受けずにこの迷宮の門番たちを倒せるかどうかで今のパーティーがその迷宮を攻略できるかどうかの目安になるし、倒せば経験値もグンと上がっていく。彼ら迷宮の門番たちを倒し続けることによってレベル6ぐらいまで上げることができる。

最後に一言いうと、アップル版のバーズテイルは、ウィザードリィやウルティマのキャラクターが、そのまま使えるようになっていたけど、98、88版では残念ながら使えないようだ。でも、ゲーム内容は、アメリカでの実績を見てもわかるようにピカイチ。絶対お勧めの一本だ。

（文／村上和也）

ガーディアンと呼ばれる門番。戦いをしかけると、正体を表わす

Oh!X68000 No.2
ザ・コックピット
コムパック

由緒正しき「元祖ハマリソフト」

まだまだゲームの少ないX68に、新作が登場！「ザ・コックピット」というフライトシミュレーションゲームだよ。

じつはこのゲーム、今は昔の4年ほど前に別機種用に発売され、すでに好評を博しているゲームの移植版なんだ。

――そう、頃はあたかもBEEP創刊当時。まだ、今のようにゲームずれしていない編集者たちが、はじめてハマったゲーム、それがザ・コックピットだってワケ。いわば「元祖ハマリソフト」だね。

風景はドットで構成されているが、夜間飛行という状況なのでGood！

夜間飛行、ドットの灯

で、内容だけど、これが案外と古臭さを感じさせない！ 夜間飛行の、それも着陸だけのシミュレーションなんだけど、状況を限定しているからこそ、かえって非常にリアルなゲームになっているんだ。

ゲームをスタートさせると、画面はヘッドアップディスプレイに早変わり。遠くに見える、色とりどりの夜景とか滑走路のライトは、ぜーんぶドット。黒い背景にドットが並んだだけなのに、妙にリアルな街並みに見えるんだ。でも、「あーきれいだなー」なんて眺めてるヒマはないぞ。高度計やら対気速度計なんかをにらみつつ、安全に着陸しなければならないのだ！ 操縦感覚は、そのまんまジェット旅客機!! 気分はもう逆噴射!?

使用機を選べる。最初は練習機が無難かな？ あと、空港も選べる。

新たなるハマリの予感!!

さらに、X68版になって追加された機能として、「合成音声」がある。たとえば成田空港に着陸するときは、「ナントカカントカ、ナリタ・エアポート」とかしゃべるし、着陸中に変なことをすると、しっかり警告もしてくれる。

シミュレーション終了後、飛行した軌道を表示してくれるのだ

このゲームをやってるころにちょうど、我流子が飛行機で取材に行くことになったんだ。そして――BEEP編集室では「ザ・コックピット」で、我流子が無事帰ってこれるか占ったんだ！

「おい、この飛行機に我流子が乗ってるんだぞ！ 落とすなよ!!」

――本物は帰ってきたけど、「ザ・コックピット」の我流子は、いまだに帰ってきていない……。

（文／氷水芋吉）

我流子は、今回も東京に着けなかった……

シミュレーション・ウェーブがどんぶらこ!?

今月の材料

独眼竜政宗	ナムコ・ROM・5,500円
信長の野望	光栄・ROM・9,800円
ナポレオン戦記	アイレム・ROM・5,500円
コナミワイワイワールド	コナミ・ROM・5,300円
風雲少林拳2	ジャレコ・DISK・未定
ファイティングゴルフ	SNK・ROM・5,500円

ファミコン界にもとうとうシミュレーションゲームの波がやってきたぞ。それも「独眼竜政宗」と「信長の野望」、「ナポレオン戦記」という強力な布陣なんだ。ナムコがシミュレーションゲームを作れば他のメーカーも作るだろうし、光栄の「信長の野望」なんかパソコン界で今でも売れてる大ヒットゲーム。「ナポレオン戦記」だって、ヨーロッパではもの凄く人気が高い、ナポレオニックだぞ。どちらかというと独眼竜は初心者向きで信長は上、中級者向きといえるかもしれないね。ということで今月はシミュレーションの新作中心にいってみよう。

独眼竜政宗

©㈱ナムコ

まずは、ナムコの独眼竜政宗だ。先月号で大筋は説明してきたので、今月はもう少しつっこんだ紹介をしたい。

ゲームの目的は、伊達政宗18歳の春から、81歳までの間に奥羽12カ国を平定すること。毎年春が来るたびに1つずつ歳を取るので、画面に出て来る伊達政宗と小十郎の顔が少しずつ老けていったりして楽しめるよ。1年は4つの季節で構成されており、基本的には1つのコマンド実行で1つの季節が過ぎていく。これはとってもシビアなんだよね。

コマンド数は、信長の野望に比べれば少ないけれど、ピッチリとゲーム内容にあったコマンドになっているんだ。

さすが、政宗。人望があるから、農民が働く働く

武士のたしなみとして、流鏑馬ぐらいは100発100中といきたい

勝った、勝った。この調子でドンドン勝つぞー。

コマンドもバッチリ

コマンドは開墾、祈祷師を呼ぶ、兵の訓練、他国に忍者を送る、他国の様子をみる、商人との売買、軍事命令、お助けモードの8つ。このなかでおもしろいコマンドの説明をかんたんにしておくよ。

祈祷師を呼ぶコマンドは、他のゲームにない独得のコマンドで、困ったときの神頼み的な意味。祈祷師は、毎回ただで仕事をしてくれるが、その成果は金山を発見したり、石高を上げてくれたりと盛り沢山。でも悪いこともあるし、効率はけっしてよくない。

兵の訓練は、普通のゲームだとただ数値が増えるだけだ。しかし政宗では何回に1回、流鏑馬（やぶさめ）ができる。「勇将のもとに弱卒なし」ってわけで、自分自身を鍛えることで兵士の訓練度も上げられる。決められた時間内に馬

まあ、パーフェクトではなかったが、いいところだろう

ムムッ、くせ者。敵はドンドン忍者を送ってイヤがらせしてくるぞ。

ハッハッハッ、もう3つも取ったぞ、制覇の日は近いぞ

6種類ある隊列から、自分の兵力を見て最もむいたのを選ぼう。

諸国を知ることが奥羽制圧への第一歩

このゲームはシャープC1に対応しません。

に乗りながら的やイノシシを射るのはけっこう熱中してしまうぞ。

軍事命令。これは4つに分かれていて、移動、出兵、兵集め、隊列とあるんだ。移動は、自分が今いるところから他の自分の領地に動くこと。

この充実した装備を見てくれ、宿敵最上を倒せば、目標は関東だ

雨の日も風の日も……

大雨　ははははっ　おまえのりょうちを　みずびたしにしてやろうか？　ぴかっ　ごろごろごろごろ

大雪　おおゆきのひは　だまって　うちでねてるんだな！

地震　おまえのりょうちの　たてものを　ぜんぶ　こわしてやるぜ

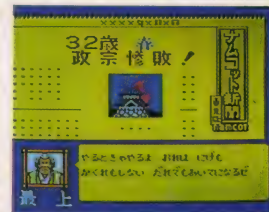
日照　ふへはははははっ　たべるものをぜんぶ　かれさせてやろうか　じりじり

豊作　みんな　げんきかーい？　おこめを　たーっぷりあげるよ

台風　おまえの　りょうちをめちゃくちゃに　してやる　びゅーううううううう

政宗を苦しめる、天変地異の数々。政宗のいる領地にしか、起きないんだよね。まあ、バランスを取るためだからしょうがないね。

出兵は、もちろん戦争だ。これはその国にある米の量だけ兵が移動できるんだ。隊列は、6種類ある隊列からもっとも敵に対して効果がありそうなものを選択するモードだ。

このゲームは出兵もわかりやすくできている。兵の種類が、本陣、騎馬隊、鉄砲隊、足軽の4種類があって、そのうちの足軽以外の兵隊は商人から買わなければならないんだ。このなかで騎馬隊が一番強く、他の部隊の2倍の移動力をもっている。鉄砲隊は、訓練していないと弾を少ししか撃てないし、旗とは殿様を守る本陣だ。これさえ全滅させれば、戦いは勝ちだ。何はなくとも旗めがけて一直線に挑んでいこう。騎馬隊多ければ多いほど楽勝間違いなしだってこと。

とは言っていたものの、破れてしまったよ…。復讐するぞ

難易度も選択可

政宗はゲームモードも2つあって、難易度が選べるんだ。最初は12ヵ国を簡単に制覇できるんだけど、ゲームをクリアした回数をチェックして、難易度がドンドン上がっていくぞ。これって斬新だね。うまくなれば、最終的には豊臣秀吉の軍団（ムチャクチャ強い）とも戦うことができてワクワクだね。ナムコ初のシミュレーションゲームは、オイシイなと思わせられちゃった。

信長の野望

「信長の野望・全国版」は、パソコンシミュレーションゲームの代表みたいなゲームだったよね。それが今度は、ファミコンユーザーのキミもプレイできるんだ。

ゲームの内容は、全国50ヵ国の戦国大名から好きな1人を選び、その大名になりきって全国を統一するのが目的なんだ。戦国武将になって自分の国を増やしていくのがまた快感だよ。

もちろん17ヵ国、50ヵ国の選択はついてるし、友だちとワイワイプレイできる8人プレイあり。コマンド数だってパソコン版のままだしね。ただ違う点は、方言モードがないこと、戦闘画面が3つに分割されてしまったこと、画面がメインとサブの2枚構成になってしまったこと、ファミコンだからひらがな表示なんだ。やっぱり難しいけど1度はプレイしてみるとよいかも知れないね。光栄では、歴史3部作のすべてをファミコンにするそうだから、「三国志」「蒼き狼と白き牝鹿」も出てくるってことだよ。やっぱり今年は当たり年だね。

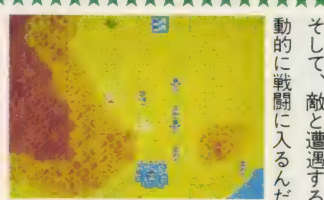
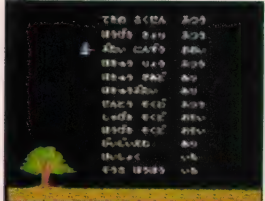
コンピュータ版よりも、地形がそれらしくなっていてすてたね

戦闘シーンは、画面が3分割されているので、よく考えること

ファミコン版では、メインとサブの2つに分かれたんだ

どのバージョンであろうと、全国制覇するのは楽しいな

ナポレオン戦記

アイレムから、発売される「ナポレオン戦記」は、ナポレオンの遠征を扱ったシミュレーションゲームなんだ。ゲームは、とても変わっていて、味方の部隊の上にカーソルを持っていって、行かせたい方向に部隊を向けてやるだけ。そして、敵と遭遇すると、自動的に戦闘に入るんだけどこれがスゴイ。なんたって自分が指揮する部隊全員のフォーメーションから1人1人までカーソルで操作できるんだ。砲兵の射った弾が、敵陣で炸裂すると気分がいいぞ。

メニューから敵や味方の作戦を選んでヨーロッパを占領するぞ。

戦場の1人1人のキャラクターを操作することができるんだぞ。

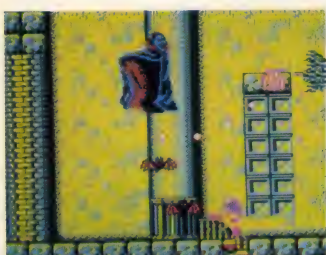
ゲームの操作は、とっても簡単。カーソルで移動方向を決めろ。

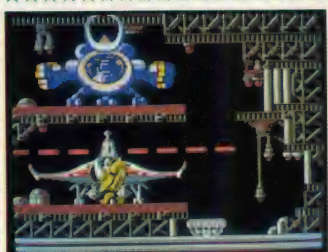
コナミ ワイワイワールド

今回、このゲームを取り上げるんだったら徹底研究に回すのがふつうなんだけど、ちょっと気を抜いたすきにROMの入手が遅れてしまい、ページがないっ!!

ゲーム内容は2人同時プレーのグーニーズ（ドラキュラでも可）。操作感覚は月風魔伝に近いぞ。

コナミマンとコナミレディを操作して、各ステージのボスを倒して鍵を取り、コナミのヒーローたちを助けてステージクリア。助けたらヒーローはセレクトして使えるぞ。ちなみに8Pシフトなのだ。

ドラキュラはあいかわらずワープしてくる。ガンバレコナミレディ

メンバーはコナミマンとコナミレディ（アイテムがあれば飛行可）の他にゴエモン（宝箱をあけられる）、シモン（ムチとクロスが使える）、マイキー（小回りがきくぜ）、コング（ジャンプはまかせろ）月風魔（岩を砕ける）、モアイ（イオンリングも吐ける）の計8人。

コングは力も強いし、ロックも強力！ 対ボス用に使おう

ビックバイパーに乗りこむモアイなんかヘンだぞー

面やアイテムによってキャラクターが必要になってくる。

各ステージは5つのゲームの縮小版プラス、オリジナルステージになっている。ドラキュラ面ではドラキュラがワープ攻撃するし、イースター島面ではジャンボモアイが登場と手ごわいぞ。

全員助けたらビックバイパーにのって巨大なボス、ワルダーの星へ進め。これをたおしたら急いで「メタルギア」だ。難易度もそんなに高くないのでお勧めだよ！

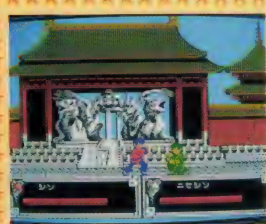
コナミは、次回作として「鉄腕アトム」、「魂斗羅」、「エキサイティング・サッカー」などを予定している。今年もコナミに期待しようっと！

（文／SHOTAN・I）

たて四画面分の強大なボスキャラ。おぞましぃー

風雲少林拳2

シンの活躍によって3魔王は倒され、街に平和がもどった。しかしその数年後、新たな脅威が人々をおそった。街の人々が何者かの手によって次々と殺されていったのだ。シンは謎の殺人者を探るべく、旅だった……。

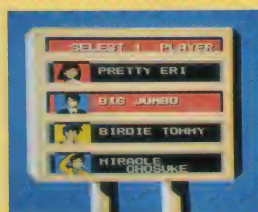
シン対にせシンはほんっといい勝負になるだろうね

さあ、風雲少林拳2の登場だ。なんと言っても2PVSモードがついたことに注目してほしい。1P側は、シン2P側ににせシンを操り、どちらかの体力が0になるまで戦うのだ。シンもにせシンも、それぞれ得意技を持っているからそれを駆使して相手をノックアウトしよう。ジャレコは、他にも燃えろ！プロテニスを予定しているぞ。

これが燃えろ！プロテニス。コートが広いぞ!!

ファイティングゴルフ

このゴルフゲームは、4人の能力の違うキャラクターの中から1人を選び、COMPや友達とゲームができる。感情移入しやすいように、細かい性格設定までされているのだ。

このゲームは単にスコアを縮めていくだけの競技にとどまらず、競技としての戦いに重点を置いたゲームで、友達と複数プレイすればより楽しめるようになっている。遊びの要素としてドラコン賞、ニアピン賞、ホールインワン賞があり、さらにはナイスショットをしたときの喜びのアクション、OB、ボギーなどのときの悲しみのアクションというビジュアルもあって興奮すること請け合い。

それぞれ能力差があるが、バーディートミーが一番一般的だ

基本操作は、既存のゴルフゲームと同じだよ

発売月日		ゲーム名	対応機種	メーカー名	価格
2月	9日	魂斗羅（コントラ）	FC	コナミ	5,300円
	10日	ドラゴンクエストIII	FC	エニックス	5,900円
	16日	エキサイティング・サッカー	FCD	コナミ	3,300円
	18日	松本享の株式必勝学	FC	イマジニア	9,800円
	26日	横浜港連続殺人事件	FCD	データイースト	5,500円
		アルカノイド2	FC	タイトー	5,900円
		レプリカート	FCD	タイトー	3,500円
		鉄腕アトム	FC	コナミ	5,500円
	下旬	ナゾラーランド3	FCD	サン電子	3,300円
3月	1日	ナポレオン戦記	FC	アイレム	未定
	3日	ドルイド	FCD	ジャレコ	3,200円
	4日	ヌーイーゼン	FCD	ソフトプロ	2,980円
	10日	プレデター	FC	パック・イン・ビデオ	5,500円
	17日	釣りキチ三平 ブルーマーリン編	FC	ビクター音楽産業	5,500円
	18日	ファイティングゴルフ	FC	SNK	5,500円
	20日	信長の野望	FC	光栄	9,800円
	中旬	ワードナの森	FCD	タイトー	3,500円
	下旬	ビーバップハイスクール	FC	データイースト	未定
		不動明王伝	FC	タイトー	未定
		砂漠の狐	FC	ケムコ	未定
		ゴルゴ13 神々の黄昏	FC	ビック東海	5,700円
		独眼竜正宗	FC	ナムコ	5,500円
		オリュンポスの戦い	FC	イマジニア	5,300円
		武田信玄	FC	ホット・ビィ	未定
		キャプテン翼	FC	テクモ	5,500円
		東京ドームビッグエッグ	FC	バップ	未定
		怒II	FC	ケイ・アミューズメントリース	5,500円
		忍者くん阿修羅の章	FC	ユービーエル	5,300円
		ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者	FCD	任天堂	未定
4月	中旬予定	ディープダンジョンIII 勇士への旅	FC	スクウェア	未定
		風雲少林拳II	FCD	ジャレコ	未定
		燃えろ！プロテニス	FC	ジャレコ	未定
		真田十勇士	FC	ケムコ	未定
		仮面ライダーBLACK	FCD	バンダイ	未定
		仮面の忍者赤影	FC	東映動画	未定
		レインボーアイランド	FCD	タイトー	未定
未定		不如帰（ホトトギス）	FC	アイレム	未定
		ライジン	FCD	DOG	未定
		ムーンボールマジック	FCD	DOG	未定
		1943	FC	カプコン	未定

●ナムコ次回作はゴルフゲームだ！ファミリー〜ってなるのかなぁ？

Beep 読者プレゼント

●公正取引委員会の告示により、この懸賞に当選された方はこの号のほかの懸賞には当選できません。
●製品の性質上、発送に日時がかかることがあります。ご了承ください。

1 アルゴスの十字剣 5名

対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　供：サリオ
定　価：5,000円 〈P78参照〉
●セガのサードパーティー“サリオ”の第1弾。よりビデオゲームに近くなっているぞ。

2 アレスタ 5名

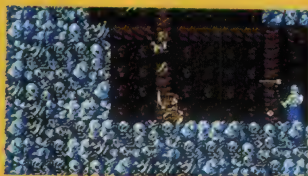
対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：5,000円 〈P76参照〉
●あの高速スクロールがセガでも楽しめる。気分爽快シューティングゲームだ。

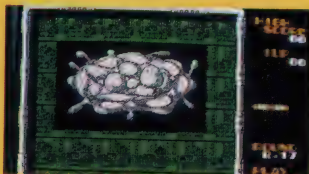
3 アレックスキッド・ロストスターズ5名

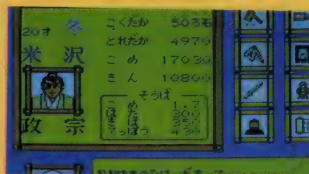
対応機種：セガ・マークIII/マスターシステム
提　供：セガ・エンタープライゼス
定　価：5,000円 〈P74参照〉
●バツグンの完成度。コミカルな敵の攻撃をかわしてミラクルボールを手に入れよう。

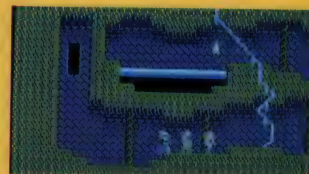
4 邪聖剣ネクロマンサー 3名

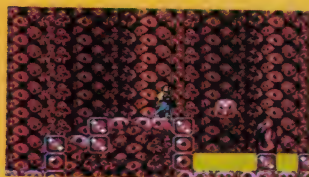
対応機種：PCエンジン
提　供：ハドソン
定　価：4,500円 〈P102参照〉
●PCエンジン初のRPG。邪聖剣ネクロサンマーを求めて旅立つのはキミだ！

5 不動明王伝 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：タイトー
定　価：未定 〈P51参照〉
●七支刀を完成させ、はびこる悪をなぎ倒す。いってみれば影の伝説2なのだ。

6 アルカノイド2 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：タイトー
定　価：5,900円 〈P22参照〉
●エディットあり、VSありのお買い得ゲーム。エディットモードコンテストもあるぞ。

7 独眼竜政宗 3名

対応機種：ファミリーコンピュータ
提　供：ナムコ　Ⓒ㈱ナムコ
定　価：5,500円 〈P142参照〉
●奥羽12カ国統一を目指し、小十郎とともに戦略を練るシミュレーションゲーム。

8 ソーサリアン 3名

対応機種：PC88SR以降
提　供：日本ファルコム
定　価：9,800円 〈P12参照〉
●ドラスレシリーズ第5弾！　シナリオの数が、なんと15個もあるアクションRPGのきわめつけ。魔法の種類も多いぜ！

9 プレデター 2名

対応機種：MSX2
提　供：パック・イン・ビデオ
定　価：5,800円 〈P22参照〉
●宇宙最強の生物VS人間。シェイファー少佐を操りプレデターをやっつけよう。

10 京都龍の寺殺人事件 2名

対応機種：MSX2
提　供：タイトー
定　価：5,800円 〈P51参照〉
●ゲームデザイナーのシナリオどおりに起る奇妙な殺人事件！　FCとは一味ちがったおもしろさだよ。

11 MSX-U 3名

提　供：コナミ
定　価：1,800円 〈P100参照〉
●グラ2、F1スピリットのBGMカセットやグラフィックプログラムなどなどコナミファン必携物。

12 コナミ攻略本 各3名

提　供：コナミ
定　価：ワイワイ320円、メタル350円
●自社製品の攻略本だけに、内容も充実している。希望の攻略本の名前を、番号の横に書いて送ってちょうだいね。

13 KGDグッズ 10名

提　供：工画堂スタジオ
●さらに！　とってもファンタジックなテレカ、ディスクケース、ステッカーを！

14 システムソフトポスター10名

提　供：システムソフト
●システムソフトのイメージポスターだ。部屋に飾ると明るくなることうけあい。

15 システムソフトテレカ 10名

提　供：システムソフト
●ポスターと同じデザインのテレカ。なかなかそそられるものがあるじゃん！

応募要項

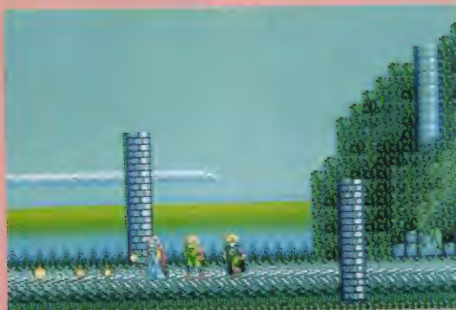
★このプレゼントページの応募は128ページの「愛読者カード」に切手を貼ってご使用ください。
★ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
★希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずにね!!（パソコンソフトの場合は、機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入）
★締切　昭和63年3月8日必着
★発表　本誌5月号（4月8日発売）誌上

ただ今、ヒット中

BEST9

パソコンゲーム

1 ハイドライド3

ますます、マップの広さが充実。和製ウルティマ(?)なんて呼ばれる日は近いかな?

2 ソーサリアン

ドラスレシリーズ第5弾、ついに登場!シリーズ中最高のデキ。60曲以上のBGMもゴキゲンだよーん。

3 沙羅曼蛇

グラ2で、あれだけファンをハマらせたのに、さらにムズイしあがり! ますます、コナミファンを魅了する1本。

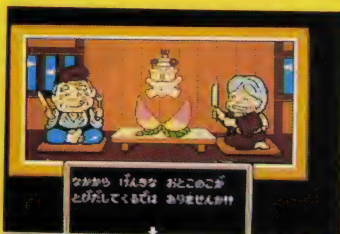
ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1	今月の注目ソフト	ハイドライド3 (T&E)	AC・RP	PC-88SR以降	5D(7,800円)
2	今月の注目ソフト	ソーサリアン (日本ファルコム)	AC・RP	PC-88SR以降	5D(9,800円)
3	↑	沙羅曼蛇 (コナミ)	AC	MSX(2)	ROM(6,800円)
4		シャロム (コナミ)	AD	MSX(2)	ROM(5,980円)
5	↑	太平洋の嵐 (G.A.M)	S	PC-98M以降(384KB以上)、PC-88VA	3.5D 5D(12,800円)
6		信長の野望・全国版 (光栄)	S	X1シリーズ、FM-7 77シリーズ、MZ-25、PC-88SR以降 98シリーズ	5D(9,800円)
7		蒼き狼と白き牝鹿ジンギスカン (光栄)	S	PC-88シリーズ	5D(9,800円)
8	↓	マイト アンド マジック (スタークラフト)	RP	PC-98シリーズ、PC-88SR以降 X1シリーズ、FM77AVシリーズ	3.5 5D(9,800円)
9	↓	イース (日本ファルコム)	AC・RP	PC-98 88SR以降、X1シリーズ	5D(7,800円)

傾向	↑ 前月から急上昇	↓ 前月から急降下	今月の注目ソフト	ジャンル	AC アクション	AD アドベンチャー	RP ロールプレイ	S シミュレーション	N ノンセクション

★協力店 うつのみや片町店 真光無線 ヤマギワ玉川店 ソフトクリエイト パソコンショップ・ハドソン 共電社テクノ名古屋 富士音響マイコンセンターRAM I

ファミリーコンピュータ

ファミリースタジアム'87

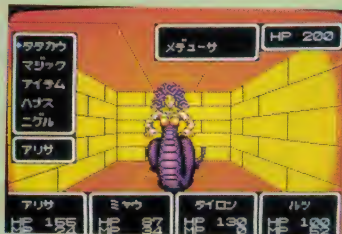
ホームランは、出にくくなったが、チーム間のバランスは最高！

桃太郎伝説

さすがは、ハドソン。誰にでも楽しめるゲームになってるね。

ランク	傾向	ゲーム名	メーカー	定価
1	☀	ファミリースタジアム'87	ナムコ	3,900円
2	↓	桃太郎伝説	ハドソン	5,900円
3		中山美穂のトキメキハイスクール	任天堂	3,500円
4		ファイナルファンタジー	スクウェア	5,500円
5	☀	ゲゲゲの鬼太郎2	バンダイ	5,500円
6		エキサイティング・ベースボール	コナミ	2,980円
7		ロックマン	カプコン	5,300円
8	↓	SDガンダム	バンダイ	3,500円
9		パンチアウト	任天堂	5,500円

セ　ガ

アフターバーナー

迫力の３Ｄシューティング。敵機を撃ち落とす快感にシビレろ！

ファンタシースター

鋭いアニメ処理がウリの本格ＲＰＧ。キミは、もう解けた？

ランク	傾向	ゲーム名	対応機種	定価
1	☀	アフターバーナー	マークIII	5,800円
2	☀	ファンタシースター	マークIII	6,000円
3	↑	SDI	マークIII	5,000円
4	↑	エイリアンシンドローム	マークIII	5,500円
5		覇邪の封印	マークIII	5,800円
6		ファミリーゲームズ	マークIII	5,000円
7		グレートゴルフ	マークIII	5,000円
8		ナスカ'88	マークIII	5,000円
9		マスターズゴルフ	マークIII	5,000円

★協力店　●西武百貨店（東京・池袋）　●阪急百貨店（大阪・梅田）　●ヤマギワホビーショップ（東京・神田）　●寿屋日吉店（神奈川・港北）　集計期間は昭和62年12月１日から１月５日まで。※このランキングは上記協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

ビデオゲーム

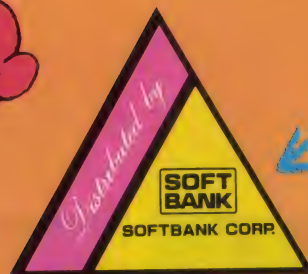
アフターバーナー

上昇感覚が忘れられず、また１コイン投入してしまう！

アウトラン

アクセルを踏みこむだけじゃなく冷静な判断でドライブを！

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー
1		アフターバーナー（セガ）
2		アウトラン（セガ）
3		ストリートファイター（カプコン） さまざまな格闘技の強者との一騎討ち。
4		オペレーションウルフ（タイトー） 目の前に現れる敵をかたっぱしから撃つのだ。
5	☀	熱血高校ドッジボール（テクノスジャパン／タイトー） ドッジボール世界大会を目ざしてがんばろう。
6		忍（セガ） 子供忍者を助け、シンジケートを壊滅させよ。
7		ヘビーウェイトチャンプ（セガ） 体力がないと絶対チャンピオンにはなれない。
8	↑	ゲバラ（SNK） ８方向ループレバーの戦闘アクションゲーム。
9		ファイナルラップ（ナムコ） 複数のプレイヤーでカーレースを楽しもう。

協力店　●ゲームファンタジア渋谷　●プレイシティーキャロット巣鴨　●テクモファンシティ水道橋　●J&B神田　●ゲームセンターニュー光　●ウイルトーク池袋　●キャンディ東花園

〈応募方法〉
まずは シールの貼られているパソコンゲームソフトをお買い求めください。次に官製ハガキに シールを貼って、住所・氏名・年齢・電話番号・そして君の欲しい賞品のどれか1つを明記して、あとは、送り先を書いてポストに投函するだけ。じっと祈って待ちましょう。

〈応募先〉〒102 東京都千代田区九段南2-3-14　靖国九段南ビル2F
(株)日本ソフトバンク　ありがたやキャンペーン係宛

〈締切日〉昭和63年3月31日迄(3/31消印まで有効)

〈抽選日〉昭和63年4月上旬(発表は発送をもってかえさせて頂きます)

〈注意〉お1人様で何度も応募できますが、当選本数はお1人様1本とさせて頂きますのでご了承ください。

SOFT BANK ㈱日本ソフトバンク
ソフトウェア事業部

本　社：〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
TEL.03-237-0965　(ありがたやキャンペーン事務局)

SOFT BANK
日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26 ☎03(261)4095

Oh!88 No.2

Oh!PC臨時増刊 定価980円

PC-8801ユーザーのアプリケーションブック

好評発売中!!

AVフルパワー! FA·MA·VA

1. FA/MAのサウンド機能を追究する
2. FA/MAの拡張モードとは?
3. FA/MAのワープロ機能を検証する
4. VAのUp Grade Board
5. ビデオアートボードを活用する

究極の超初心者に「最後のマシン語講座」
ハンディイメージスキャナを試す
P1を開拓「イメージターボ88で遊ぶ」

プログラム

- ディスクBASICでMS-DOSを「COSMOS」
- VA専用シューティングゲーム「AZON-VA」
- CMD バッハ管弦楽デモンストレーション
- ボートレースゲーム

など12本収録

Oh!88 No.1

Oh!PC 臨時増刊 定価980円
●PC-8801ユーザーのアプリケーションブック
特集 スーパーパフォーマンス88VA

Oh!PC臨時増刊 定価1,400円

TELE-COM MUSIC

テレコムミュージック
これからコンピュータミュージックを始める人,
始めたい人が読む入門書。

電子ゲームの「快楽」

対談◉中沢新一VS竹田青嗣◉遠藤雅伸VS安田均
●四六判 ●定価1,200円

RPG幻想事典

早川 浩 著
A5判
定価1,500円

Disk Oh!PC No.18
純人間思考的麻雀遊戯

龍家四人麻雀

定価5,800円
メディア● 5インチ2DD版 適応機種● PC-9801F/V/VM/VX メモリ256Kバイト以上 1ドライブ可

Nintendo®

任天堂スポーツシリーズにアイスホッケー登場。
世界の強豪6ケ国が集まっての肉弾戦の始まりだ。
3タイプのプレイヤーから、チームをどの様に編成するか
また、フォーメーションをどう組むかは君次第。
君のチームは、パワフルそれともスピーディー?
プレイスピードも5段階に選べて、これぞ氷の上の格闘技だ!!

パワー

ウズウズするぜ!!

スピード

日頃はおとなしく、ボッーとしているが
試合になるとすごいパワーで敵を圧倒する。
足はドン足だ。

キザでクールなヤツ。
スピードでは、
誰にも負けない。

体は小さいが、ファイト溢れるプレーには定評がある。
おっちょこちょいなのが、タマにキズ。

アイスホッケー
ICE HOCKEY

FMC-ICE 片面ソフト
希望小売価格 2,500円

夢いっぱいディスク
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

ディスクライターでの書き換えは、
ディスクカードにNINTENDOと刻印のあるものに限ります。

任天堂株式会社　本社 〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地(075)541-6113
東京支店(03)254-1781　大阪支店(06)245-4155　名古屋営業所(052)571-2506　札幌営業所(011)621-0513　岡山営業所(0862)52-1821

麻雀狂時代SPECIAL
マウス対応
X1版5'2D ディスク二枚組
6,800yen

ザ・盛況恩礼!!

NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM
FM音源対応
X1版5'2D ディスク二枚組
7,800yen

アメリカで人気最高のRPG

ファンタジーに満ちた素敵な冒険の旅へ!!

The Bard's Tale
バーズテイル

Let's Challenge!!

迷路!ドラゴン!地下牢!悪魔!魔術師!
魔法がいっぱい。

NEC9801/8801
ユーザーに贈る。

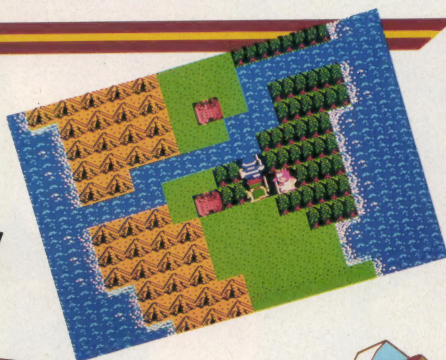
定価7,800円

バーズテイル・クルーブックご希望の方は郵便切手200円分を同封の上、弊社までお申し込み下さい。

バーズテイルポスタープレゼント

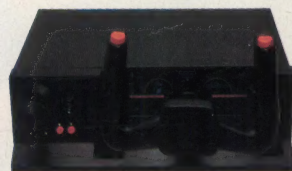
官製ハガキに●氏名●年齢●職業●住所●電話番号●使用PC機種●お持ちのPCゲームを明記の上、エレクトロニック・アーツまでお送り下さい。抽選で500名様にバーズテイルポスターを贈ります。

宛先：〒105東京都港区西新橋1-1-3東京桜田ビル5F
EA　バーズテイルポスタープレゼント係
期間：昭和63年３月15日迄（当日消印有効）

今年のMSXは応ぬきでは語れない!!

新製品特集

だれも知らない新製品ハードを

応だけがスクープ!!

▼A1-ハンドル

- SONYディスクドライブ(HBD-F1)
- SONYプリンタ(HBP-F1)
- SANYOディスクドライブ内蔵 MSX2ニューハード

ボードゲーム 大好評第8弾!

応からキミへゲーム直送 エルスリード

アイドルデータパラダイス アイドルきせかえCG! 石田ひかりちゃん登場

ほかにもゾクゾク! 強力企画

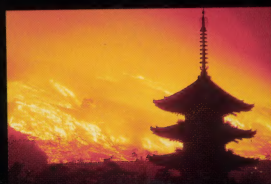
- アシュギーネ CMメイキング
- Theカウントダウン トップ20
- POST CLUB
- 浪漫しあたぁ
- アドベンチャークラブ
- HOW TO パソコン通信
- ソフトで語るMSX
- ゲームで見る東京名所案内
- 明日なきジョーの明日のMSXを考える。

編集・発行/㈱マイクロデザイン 〒104 東京都中央区新富2-4-5 N・K新富ビル5F TEL.03(551)9381(代表)
書店品切又はバックナンバーのご購入は、直接㈱マイクロデザインまでご連絡下さい。
発売元/大陸書房 〒113 東京都文京区本郷2-3-9 TEL.03(814)7441

Beep 1988 MARCH 3
ビープ
昭和63年3月1日発行(毎月1回1日発行)第4巻3号通巻41号
発行人・孫正義
編集人・笹口幸男
発行所 日本ソフトバンク出版事業部
〒102 東京都千代田区九段南2-3-26井関ビル
電話 営業03・261・4095 編集03・265・5808
特別定価420円

時は戦国時代。
織田信長によって解かれた魔空泉の封印、そこより現われた魔空三人衆は信長に乗り移り大規模な夜叉狩りを始めた。全国18ヵ所の魔空泉を解き、破壊の神・死魔神が千数百年前より抱き続けてきた復活を、今まさに遂げようとしていた。一方、最後の夜叉たる命を受けた若者がいた。高野山の大師・円月心の最期をみとる最空と師ルイス・フロイスを堺の港で見送る修道士・九条院伊織のふたりである。運命の男、最空と伊織。18ヵ所の魔空泉を再び封印し、YAKSAの法(ダルマ)を知れ。その時こそ、破壊の神・死魔神を倒せるのだ。まだ、ふたりは自らの真の力を知らない。

◆戦国時代を背景とした、魔空からの悪鬼と夜叉との戦いを描く超伝奇アクション・ロマン!◆ストラテジー(戦術)・シーンとアクション・シーンの融合で、スピーディなシミュレーション体験!◆会話モードを導入し、謎また謎のストーリー展開!◆完成度を極めたオリジナル・ミュージック全15曲!

PC-8801R/Hシリーズ&VA対応(特製カラーディスク3枚組)¥7,800　MSX(ディスク版、要RAM 64K、VRAM128K)¥6,800　FM77AV(3.5 2D 3枚組)¥7,800　PC-98シリーズ(RAM256K以上)¥7,800

STAFF

PLANNING	WOLF TEAM
ORIGINAL PLAN	KAZUTO ŌNISHI
SCENARIO	TAKAO YAMADA with SPILVERG CLUB
MUSIC	MASAAKI UNO
ART	KATSUO MINAMINO, MAKOTO TAKAHASHI
PROGRAM	MASAHIRO AKISHINO, MASARU HANAWA, HIROSHI FUJINISHI
GAME DESIGN	MASAHIRO AKISHINO

最空、伊織
伝説の時が甦える。

YAKSA 外伝Ⅰ

円月心覚書

近日発売　¥4,800

YAKSA 外伝Ⅱ

九条院家の呪い

新春発売予定　¥4,800

YAKSA 外伝Ⅲ

天空への旅立ち

新春発売予定　¥4,800

◆音声合成と映画的演出、本編では語り尽くせなかったバック・ストーリー!◆本編の進行指針を示す指南モード!◆新たに書き下ろしたオリジナル・ミュージック3曲!

この外伝シリーズはYAKSA本編がないと使用できません。PC-88R/Hシリーズ・PC-98シリーズ・FM-77AVシリーズ順次発売!

●1ドライブ対応●純正ドライブ以外での動作は保障いたしません。
●画面写真はPC-88シリーズのものです。
●お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)

資料請求券 Beep ③

雑誌17659-3　T4911765903429　Printed in Japan